Da 22 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC
266
Novembre '10

Edizione solo Carta € 3,99
Edizione con DVD € 7,90

DVD

THE GAMES machine

IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

Il Film Die Hard Vivere o Morire a soli 9,90 Euro in più! Chiedilo in edicola!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

MEDAL OF HONOR

La guerra, vista dagli occhi di Electronic Arts!

MOVIOLONE!

PES 2011

Konami prova a raggiungere i supplementari!

PIPISTRELLO!

BATMAN

Arkham City si prepara a diventare realtà!

Fallout NEW VEGAS

SOLO SU TGM!

La città del vizio non ha più segreti!

THE GAMES MACHINE N°266 - MENS - ANNO 21-10 € 7,90
Sprea editori ITALY
9 771129 232306 00266
DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE S.P.A. - MILANO
WWW.GAMESVILLAGE.IT v. 8.1

DOSSIER

I GIORNI DEL FALLOUT - UN SALTO INDIETRO NEL TEMPO, PER SCOPRIRE TUTTO SULLA STORICA SERIE

Pagina mancante

EDITORIALE

ANY GIVEN... MONDAY

Fotografa questo quadrato magico e corri sul blog di TGM Online! Per scoprire come fare, vai a pagina 72!

Nel cuore di ogni juventino, l'Inter trova sempre un posto. E non in un angolino nascosto in chissà quale recesso sperduto, ma su un bel piedistallo lucente, con tanto di due file di faretti sopra e tre sotto, perché sia illuminato al meglio. La cosa non deve suonare strana: per anni, arrivare il lunedì mattina in ufficio significava poter sbertucciare quasi sicuramente qualche collega nerazzurro. Dopo il 5 maggio poi, non ne parliamo. Dopo l'estate del 2006, non ne parliamo uguale.

Ogni supereroe, insomma, ha bisogno della sua nemesi per esistere: tuttavia, sono convinto che Batman voglia bene a Jocker, che Spider-Man stimi la costanza di Goblin, che Saruman e Gandalf, alla fine, fuori dalle pagine del "libretto", giochino a scacchi insieme e che Harry Potter e Voldemort si ammazzino di Burrobirra ogni volta che ne hanno la possibilità. Senza il Male, non potrebbe esistere il Bene, no?

La stessa, netta contrapposizione, esiste anche tra i sostenitori dei due titoli di calcio giocato che ogni anno arrivano su console e sugli hard disk dei nostri PC. E gli appassionati di PES hanno sempre riservato un posto speciale agli estimatori di FIFA. Perché anche lì, benché con una cadenza differente e meno pressante di "tutti i lunedì mattina", ogni anno si è ripetuto lo stesso rituale fatto di bonarie prese in giro e dubbi sul quanto potesse capirne di calcio e videogiochi uno che scambiava un flipper per il dio cui tutti i pallonari si affidano la domenica.

SU PC, NEGLI ULTIMI ANNI, PES È SEMPRE STATO SUPERIORE A FIFA. ORA NON È PIÙ COSÌ.

E non possiamo metterci a raccontare favolette: PES, negli ultimi anni, su PC è stato superiore sotto ogni punto di vista al diretto concorrente. Poi, però, è successo qualcosa. Konami, impegnata a rotolarsi nel letto di rose (sto ascoltando Bon Jovi, abbiate pazienza) le cui coperte venivano rimboccate da Pro Evolution Soccer, si è dimenticata di spingere sull'acceleratore e dare il colpo di grazia a Electronic Arts. C'è stato un momento in cui credevo davvero che il colosso giapponese avrebbe convinto il gigante statunitense ad abbandonare le sfere di cuoio per dedicarsi alle bocce, al tresette, alle freccette o al cricket. Invece, PES ha avuto paura di cambiare, non ha avuto il killer instinct che sarebbe servito in un'occasione del genere, e ha graziato il rivale.

Dall'altra parte dell'oceano, EA, considerata fuori luogo come il publisher del Male, ha avuto però il merito di cominciare l'"operazione simpatia", culminata durante la genesi di Respawn (West e Zampella, ex Infinity Ward. Dai che lo sapete!). Questo potrebbe anche interessarci poco, onestamente, visto che si stava parlando del confronto tra due interpretazioni dell'idea di calcio digitale. Eppure, anche in questo frangente, EA è stata lungimirante. E il processo di rinnovamento è partito da un grosso bidone dell'immondizia in cui infilare tutto quello che FIFA era stato dopo Road to World Cup 98. Così, oggi, benché con un anno di ritardo rispetto a quanto avviene nel mondo console, anche la nostra piattaforma può contare su un gioco di calcio vero, al passo con i tempi. E Konami?

Konami sta ricominciando, faticosamente. Non ha ancora avuto la forza di buttare via tutto, ma ha capito che probabilmente i rapporti di forza si sono invertiti. Magari ancora non nelle vendite, specie sul suolo italiano, ma avvenne la stessa cosa quando PES diventò il miglior titolo calcistico disponibile: il mercato fu lento a recepire il cambio di passo, e così pare essere anche questa volta.

Seabass e soci però sanno che non possono permettersi di perdere altro terreno e probabilmente hanno accettato di vivere questo confronto griffato 2011 come un anno di transizione. Io sono assolutamente convinto che il titolo – solamente discreto – di questa edizione sarà il baco da seta che farà sbocciare una fantastica farfalla nei prossimi anni, a patto che ci sia la voglia di rischiare e continuare sulla strada, ancora non asfaltata e piena di buche, che porterà al prossimo match. Le idee ci sono, le capacità anche.
Per il momento, però, siamo uno a zero per EA.

Davide "ToSo" Tosini
iltoso@sprea.it

SOMMARIO

NOVEMBRE 266

THE GAMES machine

PAGINA 44
SID MEIER'S CIVILIZATION V

PAGINA 30
ROCK OF AGES

PAGINA 28
BATMAN: ARKHAM CITY

PAGINA 22
I GIORNI DEL FALLOUT

PAGINA 64
AMNESIA: THE DARK DESCENT

PAGINA 48
DEAD RISING 2

MEDAL OF HONOR
PAGINA 40

PAGINA 34
FALLOUT: NEW VEGAS

CONTENUTI DI QUESTO MESE

Rubriche

113 Adso!
114 Backstage
106 Bovabyte
96 ConsoleMania Corner
3 Editoriale
104 Euforia Paradossa
76 FragZone
16 Games Village
6 Gioco Allegato
88 Hardware
111 Raffosentiqua
102 Replay
10 Silver Zone
4 Sommario
94 TecnoTGM
74 TGM After
108 TGM Mail
100 Time Machine Reloaded
26 TMB's Intro
18 Voci di corridoio

Dossier

22 I giorni del Fallout

Preview

28 Batman: Arkham City
30 Rock of Ages
32 Tron Evolution

Review

64 Amnesia: The Dark Descent
52 ArcaniA - Gothic IV
68 Blade Kitten
48 Dead Rising 2
73 Disciples III
60 F1 2010
34 Fallout: New Vegas
70 Julia - Innocent Eyes: Parole non Dette
40 Medal of Honor
56 Pro Evolution Soccer 2011
44 Sid Meier's Civilization V

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Davide Tosini iltoso@sprea.it

VICE GAMESVILLAGE
Claudio Todeschini keiser@sprea.it

REDATTORI
Mirko Marangon, tmb@sprea.it
Raffaele Sogni, raffo@sprea.it
Ivan Conte, kikko@sprea.it

IMPAGINAZIONE
Nicolò Digiuni, nicolodigiuni@sprea.it

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi, lauragrazzi@sprea.it

HANNO COLLABORATO
Adso Da Melk, adso@sprea.it
Paolo Besser, paolone@sprea.it
Matteo Lorenzetti, elvin@sprea.it
Paolo Davide Lumia, masca@sprea.it
Massimo Nichini, nkz@sprea.it
Massimo Svanoni, xam@sprea.it
Tobia Bearzotti, tobix@sprea.it
Mario Baccigalupi, secondvariety@sprea.it
Roberto Turrini

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1
Fax (+39) 02- 92432235
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE:
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD.
Si risponde solo alla mail
abbonamenti.tgm@sprea.it
o al fax 02/700537672
www.tgmonline.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD,entro un anno dalla pubblicazione. Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02/700537672

STAMPA
Grafiche Mazzucchelli, Seriate (BG)

CARTA
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUTORE
M-Dis Distribuzione S.p.A.
Via Cazzaniga 19 – 20132 – Milano.

THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 numero 587 Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale -D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano . Una copia: euro 3,99; edizione DVD 7,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo Paglianti paolopaglianti@sprea.it

Copyright Sprea Editori S.p.A.
Socio Unico Medi & Son srl

La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte.

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy D.Lgs 196/03).
Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs 196/03, è Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.
L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

GIOCO ALLEGATO

A cura di: Mirko "TMB" Marangon tmb@sprea.it

CPU: Single Core 3 GHz (Dual Core 2.5 GHz) **RAM:** 1 GB (2 GB)
SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce FX 5900/ATi Radeon 9600 con 128 MB (nVidia GeForce 8600 GTS/ATi Radeon X1900 con 512 MB)
SPAZIO SU HD: 6 GB **CONNESSIONE:** Nessuna **SVILUPPATORE:** Ubisoft **PUBLISHER:** Ubisoft
MULTIPLAYER: Condivisione Profili **LOCALIZZAZIONE:** Completa **SITO:** anno.it.ubi.com/pc/history1404.php

ANNO 1404

Costruire un impero in terre lontane, diventare abili commercianti e conquistare il potere. Questo e altro vi faranno amare Anno 1404!

La serie Anno è diventata molto famosa ed è ormai considerata una delle migliori realtà nel genere dei cosiddetti city-builder, ovvero tutti quei giochi che si basano sulla nascita e l'evoluzione di paesi e città. Si può dire insomma che Anno pone le sue radici nel leggendario SimCity, anche se in realtà con il capolavoro della Maxis condivide giusto le basi, disponendo infatti di tutta una serie di variabili che lo rendono decisamente più strategico e ricco di sfaccettature.

La serie Anno è diventata molto famosa ed è ormai considerata una delle migliori realtà nel genere dei cosiddetti city-builder

CD GUASTI O MANCANTI?

I CD e i DVD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un supporto è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. In tutti questi casi, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando un'email all'indirizzo aiutocd@sprea.it. Ricordatevi di specificare sempre il titolo del gioco difettoso, la rivista e il mese di pubblicazione: ci aiuterà a sostituirlo nel più breve tempo possibile. Per tutti gli altri tipi di problemi tecnici, dovete fare riferimento al forum Gioco Allegato sul sito www.gamesvillage.it, nella sezione "Forum TGMO". Prima di richiedere una sostituzione, però, controllate sempre il box "\TGM\SUPPORT": magari la soluzione del problema è già lì!

▲ *La noria è una straordinaria invenzione che ci permetterà di rendere fertili terre inospitali.*

▲ *Quando avremo una città come questa, potremo iniziare a costruire una cattedrale degna di tal nome.*

Rispetto ai precedenti capitoli di Anno, questo 1404 vi vedrà alla conquista dell'Oriente in pieno quindicesimo secolo, dove la cultura e la ricchezza erano in costante crescita e permettevano ai mercanti più abili (e furbi) di diventare potenti e influenti. Se saremo sufficientemente bravi da competere con il sollione e l'arida sabbia del deserto, presto potremo creare un'oasi estremamente popolare che diventi, magari un giorno lontano, il centro di tutto il commercio del Medio Oriente.

Noi arriveremo in questa cittadina sul mare a fianco di Lord Richard Northburgh, inviato dall'imperatore morente (supponiamo di origine inglese) per trovare una misteriosa medicina in grado di salvargli la vita. Del resto si sa, la medicina in Oriente è sem-

Grazie all'enorme varietà di costruzioni e monumenti potremo personalizzare in modo unico ogni cittadina

INSTALLAZIONE

Questa procedura è valida per Windows 2000, XP, Vista e Seven. Le versioni precedenti di Windows non sono supportate. Vi preghiamo di eseguire la procedura correttamente. Qualora il gioco non funzionasse, prima di contattarci, provate a reinstallarlo seguendo passo dopo passo tutte le istruzioni:

1. Inserite il DVD del gioco nell'apposito lettore. Se la procedura di installazione parte automaticamente, andate al punto 3.

2. Come mostrato nella foto, aprite i contenuti del lettore ottico per mezzo delle Risorse del Computer, quindi selezionate il file setup.exe per iniziare la procedura d'installazione.

3. Si aprirà la finestra di lancio di Anno 1404. Da qui è possibile installare il gioco, aprire il file leggimi contenente le ultime informazioni, accedere al manuale (in Italiano) in formato PDF e registrarsi sul sito ufficiale. Per ora cliccate su Installa.

4. Da questa schermata potrete scegliere la lingua di installazione fra le quattro disponibili (Francese, Inglese, Spagnolo e, naturalmente, Italiano), per poi procedere selezionando Avanti.

5. Nella finestra relativa al contratto di licenza selezionate "Accetto i temini..." e quindi cliccate su Avanti.

6. A voi la scelta fra l'installazione Predefinita e quella Personalizzata. La seconda vi permetterà di selezionare una cartella differente, nulla di più.

7. Spuntate la casellina Configura le impostazioni di Windows Firewall, in modo che il gioco possa accedere online. Questa cosa è particolarmente importante se volete sfruttare l'opzione Ingresso verso il mondo, che vi permetterà di condividere vari contenuti con altri utenti. In ogni caso la versione distribuita con The Games Machine non richiede comunque alcuna connessione a internet, non essendo protetta in alcun modo.

8. A questo punto siete pronti per installare Anno 1404 sul vostro PC. Cliccate su installa e attendete alcuni minuti.

9. Alla fine il gioco vi chiederà se volte personalizzare le impostazioni grafiche. In realtà cliccando su "SI" partirà una procedura del tutto automatica che ottimizzerà Anno 1404 adattandolo al vostro hardware.

ELENCO DEI COMANDI

Salvataggio rapido	F5
Caricamento rapido	F9
Cattura immagine	Stamp
Pausa	P
Velocità gioco	+/- su tastierino num.
Shift + A	Abilita/Toglie sottotitoli
Menu costruzione	B
Mappa strategica	F6
Menu diplomazia	F7
Menu obiettivi	F10
Registro missioni	F8
Nascondi interfaccia	I
Cartolina	F1
Visuale ravvicinata	F2
Visuale media	F3
Visuale lontana	F4
Visuale a Nord	Home
Slocca/blocca inquadrata	Fine
Visualizzare all'ultimo evento	Barra spaziatrice
Visualizzare magazzini	K
Unità militari	T
Navi	Tab
Ruotare edifici	, .
Modello edifici	C
Modalità demolizione	V
Modalità pipetta	N
Modalità militare	M
Zoom in avanti	Pag Su
Zoom indietro	Pag Giù
Potenziare case	U
Eliminare edifici e unità	Canc
Ruotare inquadratura	Z, X

pre stata un passo avanti rispetto al resto del mondo, specialmente a quei tempi, quindi ci toccherà formare un piccola comunità e intraprendere il lungo cammino verso la nascita di un grande e prosperoso feudo.
Inizialmente disporremo di poca manodopera e scarse risorse, quindi potremo costruire solo piccole abitazioni e un numero limitato di coltivazioni, bazar e fattorie. Col tempo però avremo modo di venire a conoscenza delle tecnologie locali, intrecciare rapporti economici e diplomatici con le popolazioni autoctone e quindi sviluppare una reputazione tale da permettere al nostro insediamento di prosperare.
Grazie all'enorme varietà di costruzioni e monumenti potremo personalizzare in modo unico ogni cittadina, che potrà estendersi fino a diventare una megalopoli. Non è neppure da dimenticare l'aspetto prettamente militare, perché se è vero che la diplomazia è sempre la carta migliore da giocare, prima o poi dovremo

Anno 1404 è un titolo immenso, in grado di offrire un'esperienza di gioco unica e sempre diversa

▲ *L'ambientazione mediorientale è ben diversa da quella europea, sia come costruzioni che come ambientazione.*

PICCOLE CITTÀ CRESCONO

In Anno 1404 è essenziale dare vita a costruzioni e monumenti per far crescere la nostra civiltà. Ve ne proponiamo alcune delle più interessanti.

PIANTAGIONE DI MANDORLI

Oltre a essere assolutamente spettacolari quando sbocciano (dipingono il paesaggio di un intenso color rosa), i mandorli sono la base per il marzapane, un bene molto amato dalle popolazioni locali.

CANNA DA ZUCCHERO

Rappresenta una coltivazione molto redditizia e in grado di portare notevole ricchezza. Una volta costruito un mulino per la raffinazione, è consigliabile metterci lì vicino un pasticcere. Sappiate che zucchero e mandorle danno vita al marzapane, che viene pagato davvero molto bene.

SALINE

Una buona miniera di sale e relativa salina a fianco possono dar vita a un business redditizio. Il sale infatti serve per creare la salamoia, una soluzione ottima per conservare gli alimenti.

CARBONAIO

Non è una miniera per l'estrazione del carbone: a quei tempi, infatti, il prezioso combustibile lo si ricavava bruciando alberi su alberi. Poco ecologico, ma se volete alimentare le saline dovrete produrne parecchio.

ALLEVAMENTO E CONCERIA

Del maiale non si butta via nulla e anche se ci suona un po' strano il fatto che in Oriente vi fossero allevamenti suini, dovrete allevarne un bel po'. Non tanto per mangiarli, quanto per ricavarne pelli per la conceria.

RACCOLTA PERLE

Inutile dire che questa attività, per quanto faticosa, può diventare una vera miniera d'oro. Una volta costruito il capanno del pescatore, conviene edificare non troppo lontano una manifattura di perle.

PRODUZIONE CAFFÈ

Non è che sia sempre stato nelle capsule, il caffè. Per chi non lo sapesse, infatti, possiamo dire che veniva prodotto con il duro lavoro nei campi prima e nella torrefazione poi. Inutile sottolineare quanto i chicchi neri siano richiesti dai mercanti di mezzo mondo.

TAGLIALEGNA

Di capanni per il taglialegna ve ne serviranno parecchi, perché con il legno si costruisce praticamente ogni cosa in Anno 1404. È un duro lavoro, ma qualcuno deve pur farlo, no?

NORIA

La base per trasformare aride terre in fertili campi coltivabili. La noria è un'antica ruota che pompa l'acqua ovunque ed è una tecnologia che può fare davvero la differenza.

BAZAR

Questi mercati sono il fulcro vitale della vostra cittadina. Qui avvengono compravendite di ogni bene possibile e immaginabile, e non manca nemmeno una fontana per dissetarsi o spegnere eventuali incendi.

ABITAZIONI

All'inizio vi troverete a vivere nella capanna dello zio Tom, ma man mano che la vostra civiltà si evolverà potrete passare a robuste case fatte di mattoni e tegole sul tetto.

MOSCHEA DEL SULTANO

Praticamente la massima espressione della bellezza architettonica, del potere e della ricchezza del vostro impero. Ci arriverete dopo molto tempo e la sua edificazione richiederà un numero impressionante di materie prime. In cambio, però, vi renderà splendidi e gloriosi agli occhi di tutto l'Oriente.

venire ai ferri corti con i nostri rivali: lì sarà necessario disporre di un esercito numeroso, ben armato e pronto a difendere le nostre mura, ma anche a invadere gli imperi nemici laddove si renda necessario imporsi con la forza.
Anno 1404 è un titolo immenso, in grado di offrire un'esperienza di gioco unica e sempre diversa a ogni partita, coprendo un vastissimo genere di pubblico; dai meno avvezzi al genere, che troveranno un'interfaccia semplice e poco dispersiva, ai veri esperti, che potranno godere dell'immenso potenziale e delle infinite variabili disegnate dai Related Designs, autori dell'amatissimo Anno 1701.

Non appena avrete finito di installare Anno 1404, il gioco scaricherà immediatamente gli aggiornamenti

UN PO' ONLINE UN PO' SOCIAL

Anno 1404 non prevede alcuna modalità multiplayer, ma in compenso dispone di un'opzione interessante, nota come "La porta sul mondo". Per attivarla dovrete però prima creare un profilo online registrandovi sul sito www.ubi.com, cliccando su "log in" e quindi procedendo su "Registrati adesso". Una volta ricevuta la mail di conferma con tutti i vostri dati potrete finalmente accedere all'apposita area sopraccitata. Quali i vantaggi? Anzitutto la possibilità di salvare i vostri progressi di gioco sui server ufficiali a imperitura memoria. Questo vi permetterà, nel caso di installazioni future, formattazioni o cambi di PC, di avere sempre a disposizione i savegame online, l'importante è che non dimentichiate login e password. Inoltre potrete condividere i salvataggi stessi con tutta la comunità di Anno 1404, ma non solo! Il gioco infatti prevede lo scambio anche di immagini e scenari. Dato che l'interfaccia è gestita completamente via web, potrete accedervi anche senza dover per forza lanciare prima il gioco. Vi basterà infatti inserire il seguente url http://bit.ly/90ik2t e in un batter d'occhio vi ritroverete nella pagina designata.

LA PATCH 1.1 - 1.2

Non appena avrete finito di installare Anno 1404, il gioco si collegherà immediatamente ai server di Ubisoft per scaricare i relativi aggiornamenti. Si tratta di due patch, la 1.1 e la 1.2, che devono essere installate una dopo l'altra dato che non sono cumulative. Se non disponete di un accesso a internet o la vostra linea è degna di un modem a 28.8 kbps, non disperate: sul Silver DVD (che è l'altro disco contenuto nella confezione, se la cosa vi fosse sfuggita) troverete entrambi gli aggiornamenti. Vi basterà andare nella sezione Gioco Allegato e installarli nel giusto ordine: non temete comunque, se per sbaglio le invertite, sarà il gioco stesso ad avvertirvi dell'errore.
In ogni caso vi consigliamo di installarle prima di iniziare a giocare, in modo da non avere problemi con i salvataggi, che potrebbero corrompersi o non risultare più compatibili. Per quanto riguarda i cambiamenti apportati, sappiate che si tratta di una miriade di accorgimenti, correzioni e bilanciamenti della difficoltà, atti a rendere l'esperienza di gioco più equilibrata e soddisfacente.

/TGM/SUPPORT (OVVERO: PRIMA DI LAMENTARVI LEGGETE QUI!)

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di collegarvi all'area GIOCO ALLEGATO del forum di TGM su GamesVillage.it. Questo è l'unico indirizzo dell'assistenza tecnica, eventuali email inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco, che i driver della scheda video, della scheda madre e della scheda audio siano i più aggiornati, che le librerie DirectX siano correttamente installate e funzionanti. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e il suo manuale d'uso. Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc). Senza queste informazioni

- Come faccio a catturare un'immagine di gioco da poter poi condividere online?
Generalmente è sufficiente premere il tasto Stamp, ma se proprio amate le cose complicate potete utilizzare l'interfaccia di gioco, cliccando sull'icona a forma di ingranaggio in basso a destra. Dal menu successivo selezionate la piccola immagine con sei puntini (Lista delle azioni) e quindi procedete con la funzione Cattura Immagine. Sappiate che ogni schermata verrà salvata in un'apposita cartella, nel caso di Windows XP C:\Documents and Settings\[NOME UTENTE]\My Documents\Anno 1404\Screenshots; nel caso di Windows Vista/7 C:\Utenti\[NOME UTENTE]\Documenti\Anno 1404. In generale comunque basta sbirciare nella cartella Documenti.

- Dove trovo i miei salvataggi?
Nello stesso percorso degli screenshot, solo dovete guardare nella cartella Savegames. In linea di massima fate riferimento alla cartella Documenti.

▲ *Anche una piccola isola come questa può trasformarsi in una lussureggiante oasi.*

▲ *I mandorli in fiore spiccano sul paesaggio desertico. La cura per i dettagli è davvero notevole.*

SILVERZONE

A cura di: Raffaele "Raffo" Sogni raffo@sprea.it

DVD DEMO

Siete appassionati di giochi di calcio ma non sapete scegliere tra PES e FIFA? Niente paura, sul Silver DVD di questo mese troverete dei succulenti demo di entrambi, in modo che possiate optare per quello che meglio risponde ai vostri gusti. Oltre a questo, non perdetevi i bellissimi trailer e la FragZone di Elvin.

AVVERTENZE

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 800x600 a 16 milioni di colori. Essendo realizzata in standard Macromedia Flash può essere ingrandita senza alcun problema, anche a pieno schermo, senza alcuna limitazione in quanto a risoluzione video. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori. I DVD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore DVD che legge con estrema fatica il disco (o che non lo legge del tutto). In tal caso, non disperate: sarà infatti sufficiente inviare una e-mail all'indirizzo:

aiutocd@sprea.it

chiedendo la sostituzione del disco difettoso.
Il Silver DVD, inoltre, prevede l'autoplay automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente tenendo premuto il tasto SHIFT all'inserimento del DVD nel lettore.

FIFA 11

Genere: Simulatore calcistico
Sito: fifa.easports.com/itit/home.action

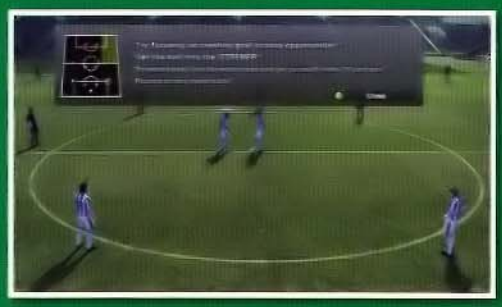
Se ancora non avete letto la recensione di FIFA 11, dovete assolutamente rimediare. Tuttavia, se non avete tra le mani lo scorso numero, potreste accontentarvi di sapere che ha preso un sontuoso 93.
Venendo al demo, potrete fare un sacco di cose: prima di tutto scegliere tra ben cinque squadre (Barcellona, Real Madrid, Juventus, Bayern Leverkusen e Olympique Lione); una volta scelta la compagine, sarà la volta dei dettagli tattici e poi... in campo! La demo non ha alcun limite di tempo ed è giocabile sia da soli sia in compagnia di un amico. I tempi dell'amichevole durano tre minuti ciascuno (più gli eventuali calci di rigore) e lo stadio è quello del Real Madrid, cioè il bellissimo Santiago Bernabeu.

Interessante è la possibilità di caricare i video delle proprie partite sul sito di Electronic Arts: coloro che andranno sul gruppo di Facebook dedicato al gioco e completeranno degli obiettivi avranno inoltre accesso a una nuova squadra (l'Arsenal) e a un nuovo stadio (l'Emirates Stadium).

PES 2011

Genere: Simulatore calcistico **Sito:** www.konami-pes2011.com

PES 2011 è un gioco che gli amanti del calcio conoscono da sempre; per anni è stato sinonimo di giocabilità e grande cura per i dettagli. Questo nuovo capitolo introduce alcune interessanti novità, come la barra della potenza nei passaggi e quella della stanchezza, che viene influenzata dalla condizioni fisiche del giocatore. Non manca neppure una migliorata gestione delle finte e dei dribbling per un controllo molto preciso del giocatore.



Per ulteriori informazioni sul gioco vi rimandiamo alla recensione presente su questo stesso numero, mentre per quanto concerne il demo che alleghiamo al DVD diciamo che potrete scegliere se disputare una partita amichevole tra F.C. Barcellona e Bayern Monaco oppure partecipare alla Copa Santander Libertadores, che vede di fronte Chivas de Guadalajara e International. In entrambi i casi è possibile giocare sia contro il computer sia contro un amico; inoltre potrete intervenire liberamente sulle tattiche e sulla rosa da mettere in campo.

METRO 2033

Genere: Sparatutto **Sito:** www.metro2033game.com/it

Ok, il gioco è uscito ormai da qualche mese ma il demo è freschissimo, quindi ci è sembrato giusto proporvelo. Dopotutto, probabilmente qualcuno lo aspettava per valutare l'acquisto della versione completa. Per chi non lo sapesse, Metro 2033 è uno sparatutto ambientato nel futuro. A seguito di un evento devastante, nel 2013 il mondo che tutti conosciamo ha cessato di esistere; la superficie, in particolare, è inabitabile e pullula di creature mostruose decisamente aggressive. I superstiti si sono dunque rintanati nel sottosuolo, trasformando la rete metropolitana in piccoli stati in lotta tra di loro per la sopravvivenza. Metro 2033 si distingue per la qualità grafica e la trama, proponendo ambientazioni suggestive e scontri da cardiopalma. Per quanto riguarda il demo, in sostanza vi farà vivere i primi minuti di gioco: avrete modo di imparare come muovervi e agire, ma soprattutto farete parecchi incontri poco piacevoli con creature agghiaccianti e a dir poco furibonde.

TUTTI DA GUARDARE!

Ecco un'accurata selezione dei trailer dei giochi più attesi, molti dei quali in alta definizione!

Alice: Madness Returns
Assassin's Creed: Brotherhood
Battlefield: Bad Company 2 Vietnam
Deus Ex: Human Revolution
James Bond 007: Blood Stone
MKZ
The Haunted - Hells Reach
Warhammer 40.000: Dark Millenium Online
Dead Rising 2

AMNESIA: THE DARK DESCENT

Genere: Avventura **Sito:** www.amnesiagame.com

Dai creatori di Penumbra, arriva sui nostro schermi un titolo orrorifico estremamente interessante. Amnesia: The Dark Descent è un'avventura grafica piuttosto atipica: vi muoverete all'interno dell'inquietante castello di Brennenburg con la combinazione di tasti e mouse tipica del genere FPS. Anche la visuale sarà in soggettiva, mentre potrete accedere all'inventario come negli RPG. A parte questo, il gioco targato Frictional Games vi immergerà in un ambiente dove tutto concorre a far alzare il disagio e la tensione: non possedete alcuno strumento di difesa e la sporadica visione di indistinte figure demoniache rende il vostro soggiorno nel castello davvero poco gradevole. A vostra disposizione avrete solo una lampada a olio e alcuni cerini per accendere delle candele: a parte questo regna l'oscurità, dentro la quale potrebbero celarsi orribili pericoli (ma potrete sfruttarla anche per occultarvi alla vista dei nemici). In Amnesia la battaglia non avviene solo contro le creature presenti (che potrebbero anche solo farvi capire che ci sono e che non sono amichevoli, senza affrontarvi mai), ma anche e soprattutto contro la follia, che potrebbe impossessarsi di voi se starete nell'ombra troppo a lungo o non compirete progressi nel gioco. Insomma, per farla breve, Amnesia: The Dark Descent è un giocone (pure localizzato in Italiano), forse non destinato a coloro che amano i titoli rilassanti, ma senza dubbio capace di offrire un'esperienza videoludica di grande spessore.

HOUSE M.D.

Genere: Puzzle **Sito:** www.housemdgame.com

Visto il successo della serie televisiva, era inevitabile che prima o dopo qualcuno realizzasse un gioco dedicato al Dr. House. Questo prodotto, creato da Legacy Interactive, vi metterà nei panni del dottore zoppo e del suo team al gran completo; attraverso schermate statiche e dialoghi, avrete il compito di salvare la vita di pazienti ai quali la normale routine medica non ha saputo dare aiuto. Il plot narrativo è grosso modo lo stesso della serie televisiva, quindi dovrete interrogare il paziente e formulare le prime ipotesi, ovviamente da lì a poco il vostro interlocutore peggiorerà e rischierà di morire per via di una diagnosi errata, quindi ricomincerete tutto da capo, farete sopralluoghi a casa sua e alla fine troverete la cura adatta. Tra una diagnosi sbagliata e l'altra, potrete dilettarvi con semplici giochi di logica e coordinazione, il tutto in una cornice che, seppur statica, risulta piuttosto gradevole. Il demo ha la durata di 60 minuti, tempo più che sufficiente per salvare la vita a un paio di persone.

RHEM 4: THE GOLDEN FRAGMENTS

Genere: Avventura **Sito:** www.rhem-game.com/en/rhem4

Non sono in molti a conoscere questa serie di avventure, eppure siamo già arrivati al quarto episodio! L'opera è interamente realizzata da un personaggio bislacco quanto geniale chiamato Knut Müller, che ha un vero talento per i rompicapo e un'inventiva assai rara, al punto da aver dato vita a una saga in stile Myst che riesce a mettere in difficoltà anche i giocatori più determinati. Non vi nascondiamo che questo gioco non è per tutti: gli enigmi proposti sono apparentemente incomprensibili e solo dopo attente analisi e prove riuscirete (forse) a venirne a capo. In ogni caso, Rhem 4 merita senza dubbio di essere provato, anche se probabilmente all'inizio non riuscirete a cavarne un ragno dal buco, specie se siete dei neofiti: va detto comunque che si tratta di un'esperienza ludica molto interessante. Il demo non ha una limitazione di tempo ma di zone, quindi potrete prendervi tutto il tempo necessario per esplorare le varie aree dell'isola in cui vi trovate, e mettere alla prova le vostre capacità deduttive e analitiche.

AMELIE'S CAFÈ: SUMMER TIME

Genere: Gestionale **Sito:** www.alawar.it/game/amelie-s-cafe/

Avete mai visto quanto impazzisce un cameriere in un ristorante affollato? Ecco, ora immaginate di dover servire ai tavoli e al contempo coordinarvi per cucinare le pietanze e avrete un quadro piuttosto chiaro delle capacità gestionali che vi serviranno in questo gioco targato Alawar Games.
Dotato di un aspetto grafico molto gradevole e cartoonesco, Amelie's Cafè: Summer Time dopo un breve tutorial vi porterà nel frenetico mondo della ristorazione, con lo scopo di soddisfare il numero richiesto di clienti prima che si spazientiscano e abbandonino il tavolo. Riuscire a coordinarsi tra cucina e servizio non è facile, ma è assai divertente, specie grazie a molti bonus che permetteranno di personalizzare gli arredi del vostro locale.
Il demo dura 60 minuti, quindi cercate di imparare velocemente e non cincischiate troppo... anche perché i clienti vanno tutti terribilmente di fretta!

SNARK BUSTERS: WELCOME TO THE CLUB

Genere: Hidden Object **Sito:** www.alawar.com/game/snark-busters/

I giochi appartenenti al genere "Hidden Object" sono in costante evoluzione: ne è la conferma questo ottimo Snark Busters: Welcome to the Club, che coniuga sapientemente il genere hidden object con l'avventura (possiede persino un'interessante trama da seguire). Nel gioco infatti non dovrete solo scovare oggetti nascosti, ma anche usarli per attivare meccanismi e ottenere altri oggetti occultati. Siccome capita che non si riesca a scovare un oggetto e quindi ci si ritrovi bloccati, ogni tot minuti si renderà disponibile un aiuto, che a seconda del caso indicherà cosa fare o dove è nascosto l'oggetto.
Come è nella tradizione dei giochi Alawar, il demo ha la durata di un'ora, durante la quale potrete avanzare nel gioco quanto vorrete, senza alcuna limitazione.

FRAGZONE DVD

A cura di: Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

Questo mese tanta roba, ragazzi.

S.T.A.L.K.E.R. su ArmA II? Con il Dead Rising Mod è possibile!

Contenuti FRAGZONE DVD

NIGHTMARE HOUSE 2 MOD
PER HALF-LIFE 2 EPISODE 2

PAYNE EFFECTS 3 MOD
PER MAX PAYNE 2

OVERWATCH MOD
PER HALF-LIFE 2

FAIRY TALE MOD
PER CIVILIZATION IV

CONSPIRACIES RISING DEAD 2 MOD
PER ARMA II

ALIEN SWARM GORE MOD
PER ALIEN SWARM

NEED FOR SPEED SHIFT OVERHAUL MOD

Siccome il mese scorso era stato il periodo del classico inatteso (del resto, in agosto le ferie sono cosa comune), questo appuntamento è caratterizzato da "tanta roba", un po' perché il Raffo ci ha lasciato mano libera con lo spazio a disposizione, un po' perché i mod di questa vendemmia autunnale sono veramente di ottima qualità. E allora partiamo subito con il meglio del meglio, quell'Overwatch mod per Half-Life 2 che, riprendendo concetti di ibridazione tra FPS e RTS già esplorati in Natural Selection, mette contro ribelli e Combine di Half-Life 2. Un bollino di mod del mese assolutamente meritato, che ha tolto la palma all'ottimo Thrawn's Revenge per Star Wars Empire at War. Si tratta di una modification che altera in profondità il contenuto del gioco per permettervi di prendere parte alle battaglie imperiali che precedettero l'ascesa dell'Impero come sono state visualizzate da George Lucas in Episodio II. Nuove fazioni, effetti e mappe per lo skirmish completano l'offerta di un mod tra i migliori mai realizzati per questo gioco. Tornando agli sparatutto più tradizionali, l'offerta di questo mese è assolutamente pregevole anche per la varietà dei contenuti: oltre al Nightmare House 2 mod per Half-Life 2 (una piacevole variazione sul tema de La casa) degni di più di un pomeriggio del vostro tempo sono anche Conspiracies Rising Dead 2 per ArmA II, che introduce una splendida riproduzione dell'universo di S.T.A.L.K.E.R. nello sparatutto dei Bohemia Interactive e Payne Effects 3. Come suggerisce il titolo si tratta dell'ennesima variazione sul tema di uno dei migliori action game in terza persona di sempre qual è stato Max Payne 2. Passando agli strategici e ai gestionali, pare proprio che i più accaniti tra voi per quanto riguarda la sete di conquista avranno di che fregarsi le manine questo mese: il Fairy Tale per Civilization IV introduce ben venti inedite civiltà fittizie con cui dar vita a una partita tutta nuova, mentre il Men of Valor Battle Pack manderà a male tutti gli appassionati di Seconda Guerra Mondiale con scenari perfettamente riprodotti di alcune battaglie famosissime. In chiusura, una chicca anche per gli amanti della guida simulata con l'Overhaul mod per Need for Speed Shift, che cambia radicalmente (e in meglio) la guidabilità di tutte le vetture e un sacco di dettagli sull'intelligenza artificiale, ora molto meno propensa alle sportellate gratuite.

Alien Swarm continua ad avere successo e gli add-on di qualità come il Gore mod arrivano a profusione.

Guerre Stellari ancora prima della nascita dell'Impero. Dove ho messo il mio X-Wing?

Pagina mancante

GAMES VILLAGE

A cura di Claudio "keiser" Todeschini (keiser@gamesvillage.it), Raffaele "raffo" Sogni (raffo@gamesvillage.it)

WWW.GAMESVILLAGE.IT

L'autunno che si avvicina si preannuncia denso di novità e di occasioni ludiche come non se ne vedevano da un pezzo... alla faccia della crisi! Tiè!

Non staremo qui a farvi la lista della spesa con i giochi in arrivo nei prossimi mesi, che sono tanti e belli, anche perché c'è una rubrica apposita per questo genere di cose... Però non c'è alcun dubbio che chi temeva di annoiarsi dovrà per forza di cose ricredersi! Del resto, basta una rapida occhiata alle anteprime e alle news su GamesVillage per scoprire su quanta bella roba potremo mettere le mani nei prossimi mesi, sia per PC che per console (perché, per qualcuno la cosa fa ancora differenza?).

Nonostante la (relativa) tranquillità di questo periodo, tuttavia, non sono mancate le polemiche di fine estate: l'ultima, la più accesa, ha riguardato la decisione di Electronic Arts di cambiare il nome "Talebani" in "Opposing Force" nella modalità multigiocatore di Medal of Honor, uno dei titoli più attesi dell'anno dagli appassionati di shooter bellici insieme a Call of Duty. La notizia è arrivata dopo le numerose polemiche seguite alla scelta iniziale del publisher americano di privilegiare il realismo e chiamare le cose con il loro nome. Così non è stato: contro i talebani virtuali si sono schierati in tanti, dal Ministro della Difesa inglese all'ex-avvocato anti-videogiochi Jack Thompson, passando per GameStop (che ha deciso di non vendere il gioco nelle basi militari americane impegnate sul fronte), per arrivare all'esercito dello Zio Sam, che ha minacciato di togliere il supporto ufficiale a Electronic Arts per lo sviluppo dei prossimi titoli della serie. Alla fine, inevitabilmente, ha prevalso la prudenza, almeno in termini finanziari: i "nemici", ossia la fazione che si può impersonare nel gioco online, rimangono identici a prima ma cambiano solamente di nome. Si vestono come talebani, sparano con le armi dei talebani, combattono nei villaggi dei talebani, ma non si chiamano talebani. A quanto pare i "detrattori" sono contenti così. Noi ci sentiamo un po' presi in giro, e ci spiace per l'occasione persa di poter trattare i videogame come un "media" adulto e i videogiocatori come persone maggiorenni e vaccinate. Film come The Hurt Locker e Green Zone non creano polemiche, anzi sono osannati da tutti perché hanno il coraggio di ritrarre una realtà conflittuale e ancora "calda". Se un videogioco fa lo stesso, invece, parte la caccia alle streghe. Peccato. Toccherà aspettare la prossima occasione, semmai ce ne sarà una.

▲ *Se volete essere sicuri di non perdervi niente, ma proprio niente delle novità in arrivo nei prossimi mesi, seguiteci su GamesVillage.it!*

Questioni politico-militari a parte, questo mese è stato piuttosto intenso anche su GamesVillage: oltre agli speciali "calcistici" cui abbiamo dedicato il box di queste due pagine, la sezione non ha mancato di popolarsi di approfondimenti che ogni buon videogiocatore dovrebbe prendersi la briga di leggere: c'è quello dedicato a Fallout e alla sua sempre affascinante ambientazione post-atomica dal sapore "Mad-Max-iano" (e perdonate il neologismo), quello sul nuovo full motion controller di Sony, il PlayStation Move, la presentazione di Ferrari Virtual Academy con un Raffo in gran spolvero che è riuscito a farsi fotografare accanto a un Alonso in piena sessione di gara, nonché uno specialino

▲ *Correte su GamesVillage.it in tutta fretta: una nuova puntata del "Raffo Senti Qua Online" vi aspetta!*

▲ *Questa nuova versione di Missile Command ha il gioco online, il leveling della propria torretta, una grafica più moderna e persino gli achievement!*

▲ *Non sarà un capolavoro di tecnica o di grafica, ma la nuova serie di King's Quest merita di essere giocata dagli avventurieri con qualche annetto sulle spalle, e che ancora ricordano con affetto Lord Graham!*

GIOCO FEDELTÀ

DEAD RISING 2

Molti più zombie, molte più armi e una modalità co-op davvero fuori di testa. Queste sono alcune delle caratteristiche dell'atteso Dead Rising 2, seguito di uno dei più apprezzati titoli Capcom degli ultimi anni. Una storia intrigante e scenari apocalittici vi accompagneranno in un'avventura dove l'ironia e lo splatter la fanno da padroni; in Dead Rising 2 potrete interagire con gran parte dello scenario e combinare tra loro vari strumenti per dar vita ad armi tanto devastanti quanto assurde.
Non mancano due divertentissime modalità multiplayer online: oltre alla già citata co-op, potrete organizzarvi con tre amici per eliminare in un'arena un enorme "mucchio selvaggio" di zombie!
Halifax

SID MEIER'S CIVILIZATION V

Ogni amante degli strategici a turni sa che la saga di Civilization rappresenta un vero e proprio caposaldo del genere. Questo quinto episodio della serie ideata da Sid Meier offre numerose novità e un rinnovato motore grafico: nella versione standard potrete scegliere tra ben 18 civiltà sparse per i quattro continenti, e vestire i panni di importanti figure storiche (ognuna dotata di caratteristiche peculiari) che avranno l'arduo compito di trainare la civiltà dai suoi albori fino alla conquista dello spazio. Civilization V è un prodotto solido e di grande spessore, adatto sia ai veterani del genere che a coloro che per la prima volta si affacciano a questo mondo: se cercate il meglio, probabilmente l'avete trovato.
Take 2

LOST PLANET 2

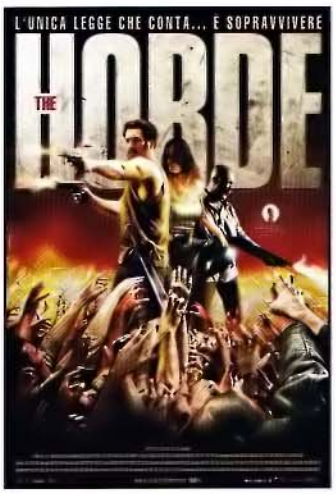
La storia di Lost Planet 2 ci porta avanti di 10 anni rispetto gli accadimenti del primo capitolo. E.D.N. III è stato oggetto di pesanti interventi di terraforming e i ghiacci millenari stanno gradualmente lasciando emergere la vegetazione, che in alcune aree risulta già molto rigogliosa. Un pianeta in rinascita però può celare immani pericoli, e sia la vostra preparazione sia il vostro arsenale verranno messi a dura prova dalla furia devastatrice di creature alte a volte come palazzi di 15 piani. Lost Planet 2 è divertente da soli ma davvero incredibile in multiplayer, grazie a moltissime modalità tra cui compaiono il co-op fino a quattro giocatori e il tutto contro tutti con 16 contendenti nell'arena!
Halifax

▲*Con un simile losco figuro accanto, comprensibile che anche un pilota di "ghiaccio" come Alonso perda il suo aplomb. Dopo questa foto, Fernando è andato a schiantarsi contro un muretto. Sta ancora rincorrendo il Raffo per il circuito di Monza. A piedi.*

completamente dedicato al multiplayer di Reach. Molto altro comunque vi aspetta nelle prossime settimane!

E in tutto questo non possiamo dimenticare le numerose occasioni di "svago" offerte da GamesVillage, a cominciare dall'area Download, dove trovate le puntuali segnalazioni degli ultimi demo rilasciati per PC, da Lara Croft and the Guardian of Light a Gothic 4, passando per Amnesia, Civilization V, le "puntate" della saga episodica gratuita di King's Quest: The Silver Lining ecc. E ancora, la sezione Flash'n'Java, dove tutte le settimane trovate nuovi passatempi videoludici con cui trastullarvi tra una pratica dell'ufficio o una sessione di gioco "serio": ci sono i rompicapo come Cheat Death o Hide Caesar 2, arcade frenetici come Neon Rider o Pixel Purge, remake di vecchie glorie come Missile Command o Asteroids, e molti altri ancora. Per concludere, una doverosa segnalazione all'area Movie Machine dove trovate recensite le più importanti uscite cinematografiche del week-end e le uscite home video da non lasciarsi scappare.

E per questo mese è tutto, ci si becca online!



▲*Ogni tanto al cinema escono piccole "chicche" come questo horror francese The Horde: è bello sapere che c'è altro da vedere, a parte Inception...*

SPECIALI FIFA 11

Che in redazione il calcio non sia esattamente uno sport sconosciuto è cosa più che nota. E tipicamente i mesi di settembre e ottobre, che precedono l'arrivo delle ultime puntate di FIFA e PES, sono pressoché monopolizzati dai titoli calcistici di Electronic Arts e Konami. Già il mese scorso avete trovato su TGM la copertina dedicata alla recensione di FIFA; su questo numero invece troverete la review di PES, così che possiate decidere da voi chi è il "vincitore" della guerra che si trascina ormai da un decennio.
Noi, dal canto nostro, che non possiamo nascondere per chi abbiamo deciso di parteggiare, abbiamo accompagnato l'uscita di FIFA 11 con una serie di speciali "calcistici", con i quali abbiamo riempito le pagine di GamesVillage nella settimana che ha preceduto l'arrivo del gioco sugli scaffali. Ci siamo addentrati nella modalità Portiere, spiegando in dettaglio una delle novità del nuovo FIFA, che permette di affrontare un match nei panni dell'estremo difensore. C'è poi un approfondimento su schemi e tattiche di gioco che analizza in dettaglio pregi e difetti dei moduli 4-4-2, 4-3-3-, 4-2-3-1 , 4-3-1-2 e financo il curioso 4-4-1-1. Per finire, grazie alla perizia e alla fregola da DJ del ToSo abbiamo anche pubblicato un filmato esclusivo nel quale mostriamo i cinque dribbling migliori di FIFA 11, con gli atleti che realizzano realmente queste "skill move" sui campi da gioco e le mosse con il pad per realizzarli con successo. Insomma, tre articoli da leggere tutti d'un fiato, e che con un minimo di attenzione vi permetteranno di fare dei gran figuroni quando invitate gli amici per un'amichevole!

VOCI DI CORRIDOIO

A cura di: Claudio "Keiser" Todeschini (keiser@sprea.it)

DISPONIBILE RAPPELZ EPIC VII: BREATH OF DARKNESS

Il MMORPG free-to-play ad ambientazione fantasy Rappelz si arricchisce di una nuova espansione, intitolata Epic VII: Breath of Darkness (it.rappelz.gpotato.eu/breathofdarkness), accessibile sui server europei anche in lingua italiana.
Nei Dungeon Segreti dell'add-on si trovano versioni più "cupe" delle sette istanze attuali, di difficoltà maggiore e con tesori più ricchi, tra cui Punti Esperienza extra e bottini ancor più cospicui. Per i più bravi sarà possibile entrare in possesso di una nuova potente creatura, il Vendicatore delle Tenebre, in grado di terrorizzare i nemici e proteggere i suoi padroni con attacchi di magia nera.
In Epic VII debutta inoltre un nuovo sistema di combinazione delle creature, che porterà a ottenere cinque diversi livelli di miglioramento per nuove abilità e spazio extra per accessori ed artefatti. Sono state inoltre implementate nuove opzioni di personalizzazione dei personaggi e diversi miglioramenti all'interfaccia utente.

RITORNA WING COMMANDER (GRATIS?)

E perché no? Il celeberrimo titolo di combattimenti spaziali di Chris Roberts e la sua Origin Systems sta per compiere vent'anni, e continua ad avere parecchi estimatori. Uno di loro è Paul Barnett, sviluppatore presso EA Mythic, che ha avviato una vera e propria "campagna" tramite Twitter per convincere Electronic Arts a rilasciare una versione senza DRM del gioco, impacchettata all'interno di DosBox (macchina virtuale sfruttata anche da servizi di retrogaming come GOG e DotEmu). Dal codice originale è già stata rimossa la protezione anti-pirateria che richiedeva di rispondere a una domanda presente sul manuale cartaceo (ahhh, memories...), e il pacchetto contenente l'emulatore, il gioco e l'add-on con le "missioni segrete" sarebbe già pronto. Insomma, manca solo il nullaosta di Electronic Arts. Incrociamo le dita e... re-twittiamo: twitter.com/thatbarnettblok.

FX INTERACTIVE PORTERÀ PATRICIAN IV IN ITALIA

Uscita per la prima volta nel 1992 su piattaforme Amiga e Atari ST, la longeva serie di Patrician ha venduto in tutto il mondo qualcosa come due milioni di copie, ed è diventata una delle più apprezzate dagli strateghi di tutto il globo. Il prossimo mese di novembre arriverà anche in Italia l'ultimo capitolo, Patrician IV, in un'edizione particolarmente lussuosa di FX Interactive, tradotto nella nostra lingua e proposto con il consueto prezzo aggressivo a cui ci ha abituati il publisher spagnolo. Il giocatore vestirà i panni di un giovane mercante che opera nella zona del Mar Baltico e del Mare del Nord, in pieno Medio Evo, nel periodo di massimo splendore della Lega Anseatica, alleanza di città nata per costruire un monopolio sui commerci dell'Europa Settentrionale. Iniziando da una piccola bottega, il nostro eroe dovrà dare il massimo per salire di rango nella casta dei mercanti, così da diventare il più potente del vecchio continente. Questa nuova versione del gioco avrà un motore simulativo nuovo di pacca, con cui i neofiti avranno meno difficoltà a familiarizzare, e consentirà di gestire gli scambi commerciali, le rotte e le alleanze con le altre città della Lega Anseatica (otto "avversari" controllati dal computer) in maniera molto realistica e accurata. I fattori da tenere in considerazione durante le missioni sono decisamente numerosi: si passa dai trambusti politici dell'epoca alle condizioni climatiche, dalla presenza di pirati e briganti alle pesanti royalty chieste dagli alleati; sarà necessario costruire edifici, assumere personale, stimolare la domanda per beni di consumo ed esotici, fortificare i convogli per consentirgli di affrontare con successo le battaglie navali, impostare rotte commerciali tra i due mari e con le città medievali di Londra, Novgorod, Colonia e Bergen (per citare le più importanti). Per maggiori informazioni, sappiate che il sito ufficiale si trova all'indirizzo www.patrician4.com.

UN GIOCO PER INCEPTION?

Avete visto il nuovo capolavoro di Christopher Nolan? Se la risposta è "no", correte immediatamente a farlo. Se invece è "sì", apprenderete con piacere che il geniale regista americano starebbe valutando alcune possibili idee per un videogame basato sul film. Quali? Presto per dirlo. Inutile fare previsioni, perché se c'è una cosa che sa fare bene Nolan è stupire il pubblico. Comunque sia, aspettate a scalpitare. Dice il regista: "stiamo pensando a un gioco ambientato nel mondo di Inception, nel quale potrebbero trovare posto tutte quelle idee che non siamo riusciti a far confluire nel film. È solo qualcosa di cui stiamo parlando e a cui stiamo seriamente pensando, ma sul lungo periodo, almeno tra un paio d'anni."
Insomma, la strada è ancora lunga. Tocca tenersi stretti la trottola ancora per un po'...

IL DIGITAL DELIVERY SORPASSA I NEGOZI TRADIZIONALI

Per i numerosi sostenitori delle vendite solo online, questa rappresenta senza dubbio una non-notizia, più che altro la conferma di qualcosa che prima o poi sarebbe inevitabilmente successo. La società di ricerche di mercato NPD ha divulgato un rapporto nel quale si legge che, nei primi mesi del 2010, le vendite di videogiochi in formato digitale hanno superato (almeno negli Stati Uniti), quelle retail, ovvero vendute tramite i negozi, sui più tradizionali supporti fisici. Tra gennaio e giugno sono stati acquistati e scaricati 11.2 milioni di videogame, mentre nei negozi tale valore si è fermato a quota 8.2 milioni. Nel complesso, il mercato PC ha subito una flessione del 21%, con un calo rispetto all'anno precedente del 14%. I maggiori provider di giochi in digital delivery, secondo questo studio, sono Steam per i videogame più "tradizionali" e Bigfishgames.com per quelli casual (che però, va detto, a differenza della gran parte dei titoli venduti su Steam non hanno un corrispettivo scatolato contro cui "competere" nei negozi).

TIMEGATE STUDIOS ANNUNCIA SECTION 8: PREJUDICE

Section 8 è un divertente (quantomeno in multiplayer) shooter in prima persona uscito lo scorso anno per PC, Xbox 360 e PS3, e di cui la software house indipendente TimeGate Studios pubblicherà il prossimo anno il seguito.
Intitolato Section 8: Prejudice, il gioco ci rimetterà nuovamente nei panni del Capitano Alex Corde e l'Ottava Fanteria Corazzata, gruppo di soldati scelti con una particolare predilezione per le missioni più pericolose. La storia riprende da dove si era interrotta, con il mondo che sta leccandosi le ferite dopo la guerra con il Braccio di Orione, ma subisce una sterzata improvvisa con l'arrivo di una nuova minaccia che rischia di estinguere l'umanità. Prejudice conterrà una campagna single player nuova di pacca e più lunga della precedente, ambienti e armi inediti, nonché un modello di combattimento migliorato tenendo conto del feedback fornito dalla community in questi mesi. Le principali novità si concentreranno tuttavia sul fronte online, dove i giocatori avranno un certo grado di controllo tattico nei combattimenti a squadre, potranno scegliere tra diverse modalità e persino sfruttare un sistema di missioni dinamico.

DA WORLD OF WARCRAFT A FIREFALL

La neonata software house Red 5 Studios è stata fondata da Mark Kern, che in precedenza ha lavorato come responsabile di uno dei numerosi team impegnati su World of Warcraft. Il titolo d'esordio di questa nuova realtà si intitola FireFall, previsto entro la fine dell'anno e di cui dovrebbe a breve partire anche una fase di beta test chiusa.
FF è uno shooter a squadre ambientato in un futuro piuttosto remoto e lontano, nel quale il giocatore dovrà difendere l'esistenza stessa dell'umanità da una minaccia aliena che potrebbe spazzarla via in quattro e quattr'otto. Uhm... Questa devo averla già sentita da qualche parte...

La campagna single player potrà essere affrontata insieme ad alcuni amici; la crescita del proprio personaggio, i miglioramenti del suo arsenale, i livelli conquistati sul campo potranno essere trasferiti senza soluzione di continuità anche nelle arene online.
Se vi va, andate sul sito ufficiale all'indirizzo firefallthegame.com e gustatevi lo straordinario filmato iniziale: non servirà essere Sherlock Holmes per ritrovare molti dei "canoni" estetici e narrativi di Blizzard...

ATARI SI DÀ AL GIARDINAGGIO (CASUAL)

Tu he UnderGarden è un nuovo titolo "casual" di Atari e Vitamin-G Studios in arrivo quest'inverno per PC, Xbox LIVE Arcade e PlayStation Network. Disponibile solo come download, il gioco ci permetterà di esplorare una serie di caverne sotterranee piene zeppe di strane e assurde forme di vita, segreti nascosti ed enigmi da risolvere sfruttando le leggi della fisica, ricreate con il realismo a cui siamo ormai abituati.
The UnderGarden offre anche una modalità cooperativa nella quale lavorare insieme a un amico per riuscire a superare i vari puzzle; i livelli, in tutto una ventina, saranno permeati da una insolita impronta "zen" e rilassante.

L'ANGOLO DELLA CELLULOIDE (MYST, RESIDENT EVIL, DOFUS)

La prima notizia di questo mese riservata al mondo dei videogiochi e del cinema riguarda Myst, la leggendaria serie di avventure grafiche in prima persona di Broderbund, che potrebbe presto trasformarsi in un film grazie agli sforzi delle case di produzione Roserock Films, Gran Via Productions e Mysteria Film Group, a cui si sono uniti Hunt Lowry (Donnie Darko) e Mark Johnson (The Chronicles of Narnia). La storia dovrebbe riprendere quella del primo capitolo (anno di grazia 1993, uno dei videogame che ha contribuito alla diffusione del formato CD-ROM su PC), arricchita con alcuni degli elementi presenti nei tre romanzi ufficiali, The Book of Atrus, The Book of Ti'ana e The Book of D'ni.
Passiamo a qualcosa di più concreto e sicuro: la saga cinematografica di Resident Evil avrà un quinto episodio. A confermarlo è Milla Jovovich, che da otto anni impersona (in maniera eccellente) Alice nelle trasposizioni sul grande schermo della serie survival horror di Capcom. Il successo al botteghino di Resident Evil: Afterlife è stato tale da rendere di fatto "automatica" la messa in cantiere di un ulteriore film. È ancora presto per dire quando uscirà, ma vi terremo come sempre aggiornati.
Concludiamo infine con l'annuncio, da parte di Ankama, di due film pensati per il grande schermo basati sui suoi due titoli di maggior successo, DOFUS e Wakfu. Il primo film si intitolerà DOFUS Libro 1: Joris Jurgen, e dovrebbe arrivare nelle sale nel 2013, accompagnato da una serie animata. Wakfu uscirà solo successivamente, e seguirà le due stagioni dell'omonimo cartone animato attualmente prodotte in collaborazione con France Télévisions.

APOX, UN RTS DALL'INDIA

Non sono tante le software house indiane, dobbiamo ammetterlo. E dobbiamo anche confessare che le due o tre in cui ci siamo imbattuti in questi anni non ci hanno fatto una grande impressione. Che con BlueGiant Interactive le cose possano andare diversamente? Invece di cercare di inventare l'acqua calda, la casa di sviluppo ha deciso di puntare su un genere ultra-collaudato e sempre amato dal pubblico PC, quello degli strategici in tempo reale: APOX è ambientato in un universo andato a catafascio dopo una guerra nucleare, in perfetto stile Mad Max, nel quale il giocatore controllerà una delle numerose fazioni in lotta per la (propria) sopravvivenza. Il gameplay integrerà alcuni elementi tipici degli FPS, come la possibilità per le unità di equipaggiarsi con armi diverse, munizioni limitate e "drop" delle armi, e degli RPG, come l'esperienza delle unità e un elevato livello di personalizzazione. Scontata la presenza di diverse modalità multigiocatore, a cui si affianca anche un potete editor per modificare gli ambienti di gioco e persino le "regole" degli scontri.

Pagina mancante

Pagina mancante

A cura di: Mario Baccigalupi (Secondvariety@sprea.it)

I giorni del Fallout

Magari, i Super-mutanti delle coste est e ovest degli U.S.A. non si capiscono nemmeno, come un milanese e un cagliaritano che parlano il proprio dialetto stretto.

"Vamos a la playa, la bomba estallo.
Las radiaciones tuestan, Y matizan de azul.
Vamos a la playa, al fin el mar es limpio.
No mas peces hediondos, sino agua florecente."
(Righeira, 1983).

Alla fine, tra citazioni cinematografiche e riflessioni dai toni quasi "programmatici", per introdurre questo scritto sulla saga di Fallout ho scelto una hit della canzone pop italiana anni '80 (chissà, forse rischio di far vomitare il To-So)(no, li ho apprezzati, i Righeira. Poco, ma li ho apprezzati. ndTo-So), firmata da due matti con gli occhiali da sole e la faccia provocatoriamente seria. Avrei potuto usare anche il brano Tropicana, di Gruppo Italiano, perché anch'esso rimane in equilibrio tra toni spensierati e descrizione dell'apocalisse nucleare. Probabilmente, riferendomi a un simile caposaldo del videoludo, avrei dovuto citare una delle band internazionali più conosciute e impegnate, ma mi piace pensare all'universo di Fallout come a un oggetto strano, che pone sulla stessa soglia il sacro e il profano, la letteratura e i fumetti più popolari, scenari grevi e allegre canzonette. E allo stesso tempo immagino Tim Cain, Leonard Boyarsky e Christopher Taylor con il para-naso sotto il sole di Laguna Beach, nella Contea californiana di Orange, a progettare la distruzione dell'"American way of life" in una nuova declinazione videoludica, al contempo lontana e vicinissima ai precedenti modelli letterari e cinematografici: un mondo fatto di super-mutanti e nuove razze da discriminare, di rifugi antiatomici progettati non per difendere la popolazione, bensì per beffardi esperimenti sociologici, dove la follia del genere umano è stata la causa, prima ancora della conseguenza, del conflitto nucleare.

IL SORRISO DEL PIP BOY

In diversi dossier abbiamo cominciato a "decostruire" le ispirazioni per il soggetto e la sceneggiatura dell'affresco post-atomico di Black Isle Studio, prendendo in esame lo straniante look "anni '60" e le numerose citazioni a opere di fiction di vario genere e levatura. In questa sede non possiamo che ritornare, ad esempio, sugli influssi che la figura di Mad Max ha esercitato sull'ideazione della saga, con particolare riferimento agli ultimi due capitoli della trilogia diretta dall'australiano George Miller. Bartertown è il modello perfetto per le città di un RPG post-atomico, con le sue masse di mercanti, i predoni e i carismatici "villain" ai vertici della società, ma anche le comunità barricate nel deserto, oppure in mezzo a canyon e grotte diroccate, lasciano ampio spazio all'immaginazione di un game designer. Il film più recente (Miller ne ha in cantiere un altro, senza Mel Gibson, ma la fase di pre-produzione sembra non finire mai) è uscito nel 1985, in tempo per venir metabolizzato e debitamente ampliato in diverse direzioni, così da alimentare un videogame di ruolo vasto e sfaccettato come Wasteland di Interplay: il titolo fonda il suo successo, direi con pari importanza, sul peculiare soggetto e sulle solide meccaniche di ruolo, oltre che su soluzioni tecniche piuttosto avanzate per il 1988. Da una parte ci sono le regole create da uno dei più validi autori di RPG cartacei, lo scrittore Michael A. Stackpole, dall'altra "cosucce" come la persistenza delle modifiche agli scenari rispetto ai passaggi precedenti del party, oggi assunta come una caratteristica scontata ma davvero ostica per un programmatore di fine anni '80. Al centro, però, rimane l'idea di un'ambientazione "disperata" e crepuscolare, capace di attraversare un decennio nella testa di Brian Fango e soci per poi venir offerta alla creatività di Black Isle Studios: da qui in avanti, la storia (ben nota a molti tra di voi) contempla un paio di situazioni incidentali che in seguito sarebbero state considerate, paradossalmente, delle fortunate coincidenze.

BARTERTOWN È IL MODELLO PERFETTO PER LE CITTÀ DI UN RPG POST-ATOMICO, CON LE SUE MASSE DI MERCANTI, I PREDONI E I CARISMATICI "VILLAIN" AI VERTICI DELLA SOCIETÀ

Prima di tutto, il marchio di Wa-

Nei primi due Fallout una sola schermata mostrava contemporaneamente S.P.E.C.I.A.L., attributi derivati, skill, tratti e karma.

La sagoma dell'eroe di Fallout, fasciato nell'armatura di pelle, ricorda il leggendario Ken della Scuola di Okuto, "figlio" orientale di Mad Max.

Un'immagine dallo sviluppo di Van Buren mostra in modo chiaro una delle ispirazioni centrali di Black Isle Studios.

Il nuovo Pip Boy, serie 3000, accentra in sé gran parte delle funzionalità per gestire il carattere e accedere alle risorse.

La fantascienza degli anni '50 e '60 è protagonista dell'impianto visivo di Fallout: questo è "Il pianeta proibito", liberamente tratto da "La Tempesta" di Shakespeare.

I Super-mutanti, in termini estetici e "comportamentali", sono creature vicine agli orchi dell'immaginario fantasy.

steland è rimasto al publisher originale, che non era Interplay bensì Electronic Arts, e questo ha "costretto" il team alla costruzione di un universo totalmente nuovo. Tenendo conto delle mutazioni nello scenario geo-politico di fine secolo, nel background di Fallout la corresponsabile dell'escalation militare non è più la Russia, portata a più miti consigli dal crollo della sua economia, bensì la Cina, con i suoi miliardi di bocche da sfamare e cervelli da utilizzare. Ben più importante, però, è la visione grottesca e quasi "ucronica" di un futuro fondato sull'estetica e le dinamiche sociali degli "esplosivi" anni '60, capace di stridere con le miserie postatomiche e di dar vita a qualcosa di unico, anche al di fuori del nostro medium di riferimento. Quello a cui si riferisce BIS è il decennio del boom economico e dei progetti per il futuro, della grande fiducia nella chimica e delle pubblicità più famose della Coca (Nuka) Cola, ma è anche il periodo in cui nasce la paura per una guerra definitiva, mentre il governo U.S.A. disintegra pupazzi e città di legno nel cuore del deserto. I piccoli americani assistono a proiezioni di cartoni animati didattici che, tra una lezione sull'igiene orale e una sull'alimentazione, trovano il tempo di spiegare come comportarsi in caso di attacco nucleare, attraverso sequenze di bambini che corrono diligenti nelle cantine o nel rifugio antiatomico del proprio previdentissimo "daddy". Nella fattispecie, l'amichevole ragazzino del Pip Boy è da considerarsi una proiezione di questa controversa realtà, e sotto la stessa luce vanno inquadrate le sue spiegazioni sui principi e il funzionamento di droghe e armi di Fallout, servite con il sorriso smagliante delle occasioni più liete.

GLI ANNI '60 SONO IL DECENNIO DEL BOOM ECONOMICO E DEI PROGETTI PER IL FUTURO, MA ANCHE IL PERIODO IN CUI NASCE LA GRANDE PAURA NUCLEARE

GURPS, A NEVER PUBLISHED POST-NUCLEAR ADVENTURE

Il secondo incidente "fortunato", a cui si deve il nome stesso di Fallout, riguarda il cambio in corsa del sistema di ruolo alla base del gameplay. Le virgolette sono d'obbligo, però, perché in questo caso la virata ha fatto guadagnare al titolo in termini di personalità, ma non al punto da rendere irriconoscibile, nelle regole di gioco, la base del Generic Universal RolePlaying System. Il sistema di Steve Jackson Games, studiato per potersi adattare a qualsiasi ambientazione, è stato inizialmente adottato da Interplay e BIS per diversificare il proprio RPG dai titoli basati sui rule-set di D&D, in voga allora come negli anni a venire, ed è impossibile non riconoscere in Fallout il mantenimento di alcuni importanti aspetti, anche dopo il divorzio con il produttore texano. Nessun lancio (virtuale) di dadi sottende all'assegnazione dei punti per le caratteristiche di base, lasciando al giocatore la libertà di distribuire le risorse assegnate per la costruzione del personaggio; tra le similitudini, troviamo anche il sistema degli attributi derivati e delle skill, i cui valori restano profondamente legati alle caratteristiche principali, insieme alla gestione dei bonus/malus trasposta in Fallout con l'intuitiva definizione di "Traits". La decisione di rendere in percentuale la potenza di un'abilità, quasi a indicare il freddo calcolo di una macchina, segnala però gli sforzi del team nel definire i dettagli capaci di suggerire, in un modo o nell'altro, l'aura fanta-apocalittica dell'ambientazione. La sigla S.P.E.C.I.A.L. non ha bisogno di presentazioni, naturalmente, ed è certo il più importante fra gli acronimi dell'universo di Fallout (spesso al servizio della trama, come il F.E.V. e il G.E.C.K.), perché corrisponde all'ampliamento a sette degli attributi base (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck). In termi-

Sulla rete si trova davvero di tutto: questo è Mad Max, che incrocia un possibile eroe di Fallout. Al suo fianco, il papà di Dogmeat.

Il progetto Van Buren prevedeva una visuale vicina a quella degli episodi precedenti, nonostante il passaggio a un engine in tre dimensioni.

Per una volta, il rapporto tra videogame e narrativa si è invertito: Fallout ha avuto una grande influenza su Dmitry Glukhovsky, nell'ideazione del romanzo Metro 2033.

ni numerici e quantitativi vengono riviste anche le succitate abilità e i "derivated attributes", oltre ai meccanismi dietro ai perks, mentre il combattimento a turni si arricchisce, insieme alle dinamiche pensate per le armi da fuoco, di un peculiare sistema per la mira selettiva, che tiene conto della distanza, delle nostre caratteristiche di ruolo e della vulnerabilità del nemico, diversa per ogni porzione anatomica. Ancora una volta, siamo davanti a uno stratagemma per ampliare il ventaglio delle opportunità e suggestionare, al contempo, con una nuova interfaccia dal gusto retrofantascientifico. Gran parte dei tratti fin qui descritti sono stati trasposti con una certa fedeltà in Fallout 2, sul quale BIS ha lavorato di fino per perfezionare ulteriormente il gameplay, eliminare alcuni punti morti e rendere le quest ancora più difficili (incredibile, eh? Il trend era quello...). Tra le novità più importanti, va sicuramente menzionata la maggiore complessità delle missioni sotto il profilo dell'esplorazione, che costringe a visitare luoghi remoti e alimenta, così, lo spirito da "on the road" post-apocalittico di Fallout. Vengono inoltre introdotte alcune modifiche ai compagni artificiali, come la capacità di crescere di livello, selezionare l'equipaggiamento migliore e rifiutare l'aiuto all'eroe, a seconda del suo valore di karma: caratteristiche e skill sono però invisibili, e anche l'introduzione dei comandi per il combattimento rimane basilare, probabilmente perché nelle logiche di Fallout nessun elemento deve distrarre dalla crescita del proprio personaggio, unico depositario nei gusti, dello stile e dell'etica di ogni giocatore.
Questo principio, almeno, è valido per tutti gli RPG prodotti all'interno della serie, ma non per Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Sviluppato dagli australiani di Micro Fortè, il gioco usa il sistema S.P.E.C.I.A.L. per costruire un gameplay totalmente diverso, negli obiettivi di base come nell'interazione con l'universo delle Wasteland: le dinamiche dell'azione si muovono esclusivamente sul trittico brifieng-equipaggiamento-missione, in un combat-game a turni ben realizzato sul piano tecnico e concettuale, con l'aggiunta di una modalità non troppo lontana dal real time. In sostanza, un prodotto solido e divertente da giocare, addirittura influente a livello visivo per alcuni videogiochi di epoca successiva, come S.T.A.L.K.E.R., anche se tali qualità non sono bastate a rientrare nei cosiddetti "Canoni di Fallout", una specie di chiesa integralista oggi retta da Bethesda (si scherza, eh...). Per quanto non mi piaccia la difesa, quasi religiosa, dei "dogmi" di una saga, devo dire di essere in qualche modo d'accordo: al di là delle variazioni a livello di background e giocabilità, in Tactics si è scelto di abbandonare in gran parte riferimenti al gusto "sixties", così tipico di Fallout e del suo inconfondibile scenario. Esperimento da non ripetere e che mai verrà ripetuto, nei secoli dei secoli.

SAREBBE INTERESSANTE VERIFICARE COSA SAREBBE SUCCESSO SE LA PRIMA STESURA DI FALLOUT 3, ALTRIMENTI NOTA COME VAN BUREN, FOSSE ARRIVATA SUGLI SCAFFALI

MA QUANTO È FASCINOSO IL NOME VAN BUREN?

Le ipotesi sono sempre affascinanti, e sarebbe bello verificare cosa sarebbe successo se la prima stesura di Fallout 3, altrimenti nota come Van Buren, fosse arrivata sugli scaffali. Non so se questo avrebbe cambiato le sorti dei rimanenti Black Isle Studio, guidati da Chris Avellone ma privati di parecchie teste di serie (che fondarono Troika Games), e sarebbe ancora più difficile immaginare il mancato intervento di Bethesda sul marchio di Fallout, che oggi rappresenta la software house al pari della saga di The Elder Scroll. Di sicuro, però, sappiamo che Van Buren si sarebbe avvicinato considerevolmente ai suoi predecessori, portando nell'epoca degli engine tridimensionali lo stesso gameplay a turni e una variante in real time:

Una delle ultime imprese del mio personaggio in Fallout 3: una specie di "easter egg" giocabile, dove il premio è un'armatura da samurai.

in questo caso è rimasta addirittura una "testimonianza" giocabile, attraverso una tech-demo divulgata nel 2007, completa di creazione del personaggio e varie opportunità per saggiare il combattimento e le opzioni per il dialogo, decisamente superiori a quelle del passato. Solo in parte, però, è possibile immaginare il disegno complessivo di BIS sul nuovo capitolo, che avrebbe dovuto far partecipare l'eroe a una guerra fra la Confraternita d'acciaio e la Nuova Repubblica della California, lasciando nelle sue mani l'esito del conflitto e così le sorti della regione (in questo caso, il sudovest degli Stati Uniti). Chiaramente, a livello tematico vien quasi da evocare un paragone con Fallout 3 di Bethesda Softworks, in merito agli equilibri possibili tra l'eroe, le forze dell'Enclave e la stessa combriccola di boy-scout corazzati: ma, naturalmente, nessuno sa con precisione quale sarebbe stata la profondità del gameplay di Van Buren, mentre dal 2008 è davanti ai nostri occhi la più radicale tra le riletture dell'universo di Fallout, progettata dalla casa di Oblivion dopo l'acquisto del brand da Interplay Production, nel 2004 (l'anno prima, ricordiamo, Black Isle Studios è stata sciolta ufficialmente). In un RPG in tempo reale, per di più con un sistema di controllo ibridato con gli FPS, il range di sopravvivenza del giocatore non poteva che essere ampliato, perché è impossibile gestire con precisione ogni singola opzione di attacco e movimento. D"altronde, la software house aveva già mostrato lungo la serie di The Elder Scroll le sue priorità per la programmazione di un moderno videogioco di ruolo, atte a renderlo autonomo e più "automatico" rispetto ai modelli derivati dai rule-set cartacei. Il terzo episodio ufficiale non può inoltre uscire dai "Fallout Canon", semplicemente perché ora è Bethesda a decidere cosa includere nello storyline "vero" della saga: ad esempio, se la nuova idea per i Super-Mutanti fosse appartenuta a Fallout Tactics o, peggio, al povero Fallout: Brotherhood of Steel (no, nessun errore, intendo proprio il noiosissimo gioco per PS2 e Xbox) di sicuro sarebbe risultata al di fuori dei canoni ufficiali, mentre a Fallout 3 è stato concesso il lusso di raccontare di due etnie diverse e separate, senza alcun legame in termini di origini. Questa considerazione, però, nulla toglie a un lavoro in grado di spostare una tacca avanti le capacità narrative dei videogiochi. Durante la scrittura di questo speciale ho fanaticamente reinstallato tutta la storia di Fallout sul mio PC (con l'aggiunta di un tema per Seven, che suona il tamburo della risoluzione delle quest ogni volta che mi arriva una mail), e non ho potuto fare a meno di soffermarmi un po' di più sul mio personaggio di livello trenta, in attesa del suo padrone umano nei pressi della Tempenny House: dopo 101 ore di gioco non ha ancora finito di scoprire tutte le location (e forse alcune sotto-quest), pur avendo visitato isole degne di "The Chainsaw massacre", industrie in rivolta e persino un'astronave zeppa di alieni da B-movie (anni '60, ovviamente). Il problema, però, è che il gran numero di quest l'ha fatto diventare una specie di superuomo, ancora prima di arrivare il finale, e ora che il suo livello è salito ulteriormente qualsiasi scontro non può che trasformarsi in frattaglie volanti e nuvole di sangue. Ora, il mio eroe può solo decidere quale parte del corpo staccare a un nemico, fosse anche un Deathclaw o un gigantesco mutante dentro a una gabbia, ma la nostalgia per le difficili mattanze degli esordi comincia a farsi sentire.

DOPO 101 ORE DI GIOCO INTORNO A WASHINGTON DC, IL MIO PERSONAGGIO NON HA ANCORA FINITO DI SCOPRIRE TUTTE LE LOCATION DI FALLOUT 3

Non c'è niente da fare, devo salutare il mio amico e lasciarlo al suo destino, tanto ha armi e abilità sufficienti da non temere nulla da nessuno. Probabilmente è arrivata l'ora di lanciare un uomo nuovo sulle strade di New Vegas. Lo sento. ■

TMB's Intro

A cura di: Mirko "TMB" Marangon (tmb@sprea.it)

TERMOMETRO DELL'HYPE

1 **CALL OF DUTY BLACK OPS**
L'APPUNTAMENTO PIÙ ATTESO DAI FAN DEGLI FPS.

2 **WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM**
L'ESPANSIONE PIÙ ATTESA DI TUTTI I TEMPI? POCO CI MANCA.

3 **DUKE NUKEM FOREVER**
HAIL TO THE KING! IL DUCA È VIVO, VIVA IL DUCA!

4 **PORTAL 2**
RIUSCIREMO A MANGIARE LA TORTA QUESTA VOLTA?

5 **BIOSHOCK INFINITE**
RAPTURE È UN LONTANO RICORDO, ORA SI VOLA FRA I CIELI DI COLUMBIA!

6 **CRYSIS 2**
UN ENGINE MOSTRUOSO, UN GIOCO TUTTO DA SCOPRIRE.

7 **NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT**
CRITERION, MACCHINE DA SOGNO E INSEGUIMENTI MOZZAFIATO. SERVE ALTRO?

8 **ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD**
EZIO AUDITORE SBARCA A ROMA CON TUTTI I SUOI "FRATELLI".

9 **DIABLO III**
IL RITORNO DI UN GIOCO CHE HA INVENTATO UN GENERE.

10 **WITCHER 2**
UN ACTION RPG CHE NON HA BISOGNO DI PRESENTAZIONI.

LISTA DELLA SPESA

Fallout: New Vegas	21/10/2010	Warner Bros.
Shaun White Skateboarding	21/10/2010	Ubisoft
CSI: Cospirazione fatale	28/10/2010	Ubisoft
Star Wars II Potere della Forza II	29/10/2010	LucasArts
The Sims 3 Late Night (add-on)	29/10/2010	EA Games
Call of Duty: Black Ops	09/11/2010	Activision
Tom Clancy's H.A.W.X. 2	11/11/2010	Ubisoft
CREATE	19/11/2010	EA Games
Harry Potter e i Doni della Morte – Parte 1	19/11/2010	EA Games
Need for Speed: Hot Pursuit	19/11/2010	EA Games
Nail'd	26/11/2010	DeepSilver
Apache: Air Assault	novembre 2010	Activision
James Bond 007: Blood Stone	02/11/2010	Activision
Call of Duty: Black Ops	09/11/2010	Activision
Assassin's Creed: Brotherhood	18/11/2010	Ubisoft
CREATE	19/11/2010	EA Games
Tron Evolution	7/12/2010	Disney
Blade Kitten	Q4 2010	Atari
Dead Space 2	25/01/2011	EA Games
Portal 2	09/02/2011	Valve Software
Bulletstorm	22/02/2011	EA Games
Crysis 2	Q1 2011	EA Games
F.E.A.R. 3	Q1 2011	Warner Bros.
Ghost Recon: Future Soldier	Q1 2011	Ubisoft
Hunted: The Demon's Forge	Q1 2011	Bethesda
Shogun 2: Total War	Q1 2011	SEGA
Deus Ex: Human Revolution	Q1 2011	Eidos

TGM TOP TITLE

Abbiamo preso in considerazione solamente i titoli recensiti dopo l'entrata in vigore del nuovo sistema di valutazione. Non stupitevi, quindi, se trovate prodotti particolarmente datati

1 - GTA: SAN ANDREAS	TGM 197	97
2 - HALF-LIFE 2	TGM 190	96
2 - BIOSHOCK 2	TGM 257	96
4 - STARCRAFT II	TGM 264	95
4 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
4 - EMPIRE: TOTAL WAR	TGM 246	95
7 - COMPANY OF HEROES	TGM 213	94
7 - CoD: MODERN WARFARE 2	TGM 255	94
7 - BATTLEFIELD - BAD COMPANY 2	TGM 258	94
7 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER	TGM 217	94
7 - FAR CRY 2	TGM 241	94
7 - BIOSHOCK	TGM 226	94
7 - WORLD OF WARCRAFT	TGM 192	94
7 - DRAGON AGE: ORIGINS	TGM 254	94

SIAMO INVASI DAGLI INSETTI GIGANTI (CHE SON PEGGIO DEGLI ZOMBIE)

Il clima autunnale ha generato strane mutazioni nel boschetto nei pressi dei nostri uffici. Cavallette grandi come tacchini e mantidi religiose degne di Godzilla hanno provato a distoglierci dal duro lavoro: per fortuna il nostro grafico, improbabile allievo di Bear Grylls, si è prodigato liberandoci dalle schifide creature. Come? Mangiandosele. Scene che non vorreste nemmeno immaginare, ma che qua ormai sono all'ordine del quotidiano. E poi dicono che i videogiochi fanno male.

Ciò detto siamo a novembre, quindi tocca vestirsi come dei cretini e andare in giro a suonare campanelli e citofoni nella speranza che "dolcetto o scherzetto" non degeneri nella solita rissa. Fossi in voi starei in casa a giocare, visto che di grosse e grasse novità ce ne sono a bizzeffe, a iniziare da Fallout: New Vegas, spin-off, semi-seguito, espansione, quelchevipare del favoloso titolo post-atomico dei Bethesda Game Studios. Questa volta è toccato agli Obsidian Entertainment dire la loro e per fortuna se ne sono usciti con un gioco strepitoso, molto ma molto lontano da quella delusione di Alpha Protocol.

A proposito di delusioni, ci ha lasciati alquanto perplessi Dead Rising 2. Anche se il primo capitolo su PC non si è proprio visto, abbiamo trovato assai poco carino riscaldare la minestra e riproporre la stesa solfa quattro anni dopo. Ben diverso invece il discorso con Medal of Honor, che il buon NKZ ha affrontato a testa bassa, decretandone la bontà con una votazione decisamente sopra la media. Magari non sarà ancora a livello di Call of Duty, ma di certo EA ha confezionato un bel prodottino. Lo stesso vale per Codemasters, che ha finalmente riportato la vera Formula 1 su PC, lasciando il nostro Elvin tutto sommato soddisfatto, anche se ci sono due precisazioni da fare: la prima è che lui in una monoposto non ci potrebbe entrare manco ricoperto di vaselina (che brutta immagine, lo so), e la seconda è che F1 2010 non è certo perfetto. Il golem della bassa ha anche esplorato in lungo e in largo le Southern Island di ArcaniA: Gothic IV, seppur con un filo meno di entusiasmo. E vabbé, mica è sempre Natale e lo sanno pure in Konami, visto che quest'anno si sono giocato il trono di miglior simulazione calcistica pure su PC. Andatevi a leggere la recensione del Conte per capire da dove i giapponesi devono ricominciare.

In fase di preview invece potrete leggere le ultime novità sul Cavaliere Oscuro di Gotham, in un'anteprima dove non ho assolutamente dato a vedere che solo un filo pro-Batman. Ma proprio per nulla, eh. Il Baccigalupi invece, che è un uomo tutto d'un pezzo e non si scompone mai, ha intervistato i tizi di Rock of Ages, che poi son gli stessi dell'originalissimo Zeno Clash. E dalla stessa penna arriva anche il punto della situazione sull'imminente tie-in di Tron: Evolution, seguito di un film che a noi "vecchi" fa proprio scendere la lacrimuccia (tranne al Raffo, che manco si ricorda cosa ha mangiato a pranzo, figuriamoci di una pellicola di quasi trent'anni fa). E poi... e poi leggete! Insomma vi devo dire tutto io?

Mirko "TMB" Marangon
tmb@sprea.it

COSA ABBIAMO FATTO TUTTO IL TEMPO?

DAVIDE "ToSo" TOSINI

Ha passato buona parte del suo tempo a discutere con il Conte di cose talmente inutili che piuttosto era meglio contare le piastrelle dell'ufficio. Fategli una carezza, se lo merita.

RAFFAELE "RAFFO" SOGNI

Il Raffo possiede un Death Note e ci ha scritto sopra tutti i nomi dei vip che moriranno da qua a dieci anni. Fino a questo momento ci ha sempre preso, quindi se volete un consiglio, cercate di non diventare famosi.

MIRKO "TMB" MARANGON

Si è fatto convincere dal Raffo ad andare a Udine per il Friuli DOC, perché "così ci scassiamo di alcool per due giorni". Peccato abbia piovuto ininterrottamente per 48 ore filate. No no, ma... bella idea.

NICOLO' "HONTO" DIGIUNI

Oltre a trasformarsi nei momenti meno opportuni nel Grande Cornholio, il nostro grafico bellachioma è diventato un provetto mangiatore di zanzare. Sul serio, io gliele stordisco e lui le mangia.

IVAN "KIKKO" CONTE

L'uomo che vuole fare concorrenza a Matusalemme senza per questo vivere così tanto, è riuscito ad ammalarsi "solo" e ripeto, solo due volte in tutto il mese. Non fategli "dolcetto o scherzetto" che rischia l'infarto.

CLAUDIO "KEISER" TODESCHINI

Ogni volta che passa da queste parti è sempre più magro e la cosa francamente inizia a preoccuparci: non vorremmo ritrovarcelo a sfilare su qualche passerella, più che altro perché lo spettacolo sarebbe atroce.

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

da 80 a 84

da 85 a 89

da 90 a 94

da 95 a 100

Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

SVILUPPATORE: Rocksteady Studios - **PUBLISHER:** Warner Bros.
DISTRIBUTORE: Eidos - **USCITA:** Fine 2011 - **SITO:** www.batmanarkhamcity.com

BATMAN: ARKHAM CITY

Il manicomio di Arkham si è trasferito direttamente in città e ora per Batman le cose si mettono proprio male.

Il leggendario Cavaliere Oscuro sta vivendo un periodo di vera gloria negli ultimi anni, riuscendo a emergere dalle pagine dei fumetti e arrivando al grande pubblico attraverso due strepitose uscite cinematografiche firmate Christopher Nolan, l'ultima delle quali ci ha regalato il miglior Joker di sempre. Non è stato da meno il mondo dei videogiochi, graziato dal favoloso Arkham Asylum, una delle migliori sorprese dello scorso anno; del resto, di giochi sui supereoi ne abbiamo visti a bizzeffe su ogni genere di piattaforma, fin dall'alba dei tempi, ma di produzioni ben riuscite personalmente ne ricordo molto poche, di capolavori poi ancora meno. E questo qua è entrato nel Guinness dei Primati per la media voti più alta, mica pizza e fichi.

Era quindi logico, dopo l'eccezionale successo di pubblico e critica, attendersi un seguito con i controfiocchi e i Rocksteady non si sono proprio fatti pregare. Anche se siamo ancora a un anno dalla possibile uscita del gioco, Arkham City si preannuncia come uno dei titoli più attesi del 2011 e le motivazioni sono parecchie.

L'AREA DI GIOCO SARÀ DALLE QUATTRO ALLE CINQUE VOLTE PIÙ ESTESA RISPETTO AL MANICOMIO DI ARKHAM

Anzitutto l'area di gioco, che sarà dalle quattro alle cinque volte più estesa rispetto al manicomio di Arkham, anche perché l'ex-direttore della struttura di ricovero, diventato ora sindaco di Gotham City, ha deciso di trasformare un'intera zona della città in una succursale per pazzi e criminali d'ogni genere. Che poi il tutto sia ben recintato e controllato da un esercito privato non è certo indicativo, anche perché in una situazione che un po' ricorda Fuga da New York, può accadere tutto e il contrario di tutto. Per esempio che Due Facce, il ben noto ex-procuratore Harvey Dent, catturi quella gnoccolona di Catwoman e costringa il buon Batman a un salvataggio decisamente impegnativo. E questo accade nei primi momenti di gioco, mica chissà quando, quindi figuratevi cosa succederà poi.

Catwoman, fra l'altro, avrà un ruolo decisamente importante nella vicenda, tanto che molto probabilmente potrà essere usata come personaggio secondario in modalità co-op. La cosa non è stata confermata apertamente dagli sviluppatori, ma sarebbe davvero bizzarro se così non fosse.

Il nostro uomo-pipistrello invece vanterà tutta una serie di nuovi gadget, fra i quali figura un doppio rampino, da usare anche durante gli scontri con i vari criminali. Il sistema di combattimento rimarrà simile a quello visto nel precedente capitolo, solamente più fluido e vario, anche perché ci troveremo ad affrontare decine di nemici contemporaneamente. Torneranno gli indizi dell'Enigmista, ma questa volta per scovarli dovremo interrogare direttamente qualche personaggio legato alla sua gang. In

Una devastante esplosione ha appena disintegrato la cima di questa torre, dove pare si trovi il Joker morente. Sarà questa la fine del peggior nemico di Batman?

Commento

Dire che l'hype per Arkham City è alle stelle non rende bene l'idea. Per chi segue da sempre le avventure dell'oscuro cavaliere di Gotham, questa produzione è probabilmente un sogno che diventa realtà, visto che dà la possibilità di poter scendere fra le strade della megalopoli più famosa della storia dei fumetti e di affrontarne i peggiori cattivi di sempre. Se le promesse di una mappa di gioco enorme e di un sistema di combattimenti migliorato verranno mantenute, ci troveremo fra le mani un vero e proprio capolavoro. Sarà un lungo anno, il 2011...

Pro: Un'immensa area tutta da scoprire
Combattimenti e attività investigativa migliorata
La speranza che ci sia una modalità co-op

Contro: Un anno di attesa...

Giudizio

Harley Quinn fa sempre la sua porca (ehm) figura. Non fatevi imbambolare però, è un avversario temibile e alquanto subdolo.

La nuova modalità detective permette uno studio forense decisamente più accurato. Potrete persino svelare la traiettoria di un proiettile e il suo calibro.

pratica, il gioco ci indicherà quale sgherro far cantare, ma per farlo parlare dovremo prima atterrare tutti i suoi compagni, facendo ben attenzione a non pestare come una zampogna l'indiziato. Non è escluso che alla fine ci possa essere addirittura uno incontro-scontro proprio con l'Enigmista in persona.

Un altro personaggio con cui avrete a che fare direttamente è Jack Raider; se vi ricordate, erano sue le trasmissioni radio in Arkham Asylum, mentre nel seguito si ritroverà rinchiuso a Gotham per aver tentato di svelare un terribile verità (quale? Eh, pretendete troppo!). Oltretutto il suo carceriere è quel mattacchione del Professor Hugo Strange, uno psichiatra che non ci sta molto con la testa, anche se è probabilmente è uno dei pochi ad aver intuito chi si cela dietro il miliardario Bruce Wayne.

Di sicuro il numero di "villain" presente a questo giro supererà di gran lunga quanto visto precedentemente: già certo il ritorno del Joker, seppur in condizioni non proprio eccellenti, cui si affiancherà Calendar Man, che addirittura avrà modi e azioni differenti a seconda della data impostata sul vostro PC. Un particolare davvero affascinante, vedremo come sarà sviluppato e quali conseguenze concrete avrà sulla sviluppo della storia.

Il Cavaliere Oscuro sarà più cattivo e risoluto che mai in questo seguito. Vista la quantità di nemici che dovrà affrontare, sarà bene farne fuori anche due alla volta.

Abbiamo già visto in numerosi screenshot la procace Harley Quinn, ma potrebbero esserci ulteriori sorprese. In fondo negli archivi di Arkham facevano capolino dei cattivi a dir poco leggendari come il Pinguino e Mr. Freeze: non è quindi azzardato pensare di trovarli a far danni fra le strade di Gotham o persino sui tetti.

DI SICURO IL NUMERO DI "VILLAIN" PRESENTE A QUESTO GIRO SUPERERÀ DI GRAN LUNGA QUANTO VISTO PRECEDENTEMENTE IN ARKHAM ASYLUM

Per quanto concerne il motore grafico, è stato ovviamente riconfermato l'Unreal Engine 3, con il quale gli sviluppatori hanno dimostrato di avere un'affinità che non trova pari nel panorama videoludico odierno.

La qualità delle ambientazioni e dei personaggi è indiscutibilmente fuori parametro, con una ricerca dei particolari che ha quasi del maniacale. Non sappiamo bene quale specie di magia nera utilizzino i Rocksteady o se siano fra i pochi ad aver capito come si usa (e bene) l'SDK di Epic Games, ma di certo i risultati, a non meno di 12 mesi dall'uscita del gioco, sono proprio di un altro mondo. Pregasi al resto dell'universo di prendere nota. ■

Ancora una volta i Rocksteady dimostrano una padronanza dell'Unreal Engine 3 che la maggior parte dei team di sviluppo può solo sognarsi. Il livello dei dettagli è impressionante.

I combattimenti rappresentano ancora una grossa fetta dell'azione in Arkham City, ma il sistema "Freeflow" è stato rivisto e corretto per gestire ancora più fluidamente l'azione.

A CURA DI: Mario "Second Variety" Baccigalupi (secondvariety@sprea.it)

SVILUPPATORE: ACE Team - **PUBLISHER:** Atlus
DISTRIBUTORE: N.D. - **USCITA:** 2011 - **SITO:** www.aceteam.cl

ROCK OF AGES

Il viaggio nel tempo più strano della storia dei videogiochi: in mezzo a elefanti e cannoni, travolgendo ogni cosa "like a rolling stone"...

A più di un anno dalla nostra entusiastica recensione di Zeno Clash, torniamo a parlare dei progetti di uno dei team di sviluppo più interessanti e promettenti degli ultimi anni. Nel frattempo abbiamo già incassato l'annuncio per il seguito, ben più ambizioso e articolato, della peculiare esperienza in soggettiva nel mondo di Zenozoik (su ZC2, tra l'altro, trovate un'interessante intervista su GamesVillage.it, realizzata da Claudio Todeschini); ecco, però, che all'improvviso è sbucato un altro titolo strano e originale, Rock of Ages, oggetto dell'intervista che state per leggere con Carlos Bordeu, cuore pulsante di ACE Team insieme al fratello Andres. E non aggiungiamo altro, perché la chiacchierata con Carlos ha toccato diversi aspetti del lavoro dello studio, in merito a RoA ma non solo... Buona lettura!

TGM: Rock of Ages mischia elementi derivati dalla strategia in tempo reale e dal genere del Tower Defence, in un territorio lontano da Zeno Clash e dalla vostra precedente produzione di mod. Ancora una volta, l'approccio sembra quasi "sperimentale"... Carlos Bordeu (ACE Team): In realtà, non penso che Rock of Ages sia da considerarsi un esperimento per ACE Team, in termini di gameplay, più di quanto lo sia stato Zeno Clash con le sue meccaniche per il combattimento a mani nude. Ogni volta che si progetta un gioco con un design inedito, la sperimentazione è forte su tutti i piani: concettuale, progettuale e realizzativo. Se una nuova feature sembra buona sulla carta, inoltre, non necessariamente si traduce nel gameplay vero e proprio, perché c'è un enorme lavoro di "raffinazione" nel passaggio dall'idea al codice di gioco.
In ACE abbiamo diversi membri che hanno prodotto e guidato team di sviluppo, mentre noi lavoravamo alla Wanako Games (publisher e sviluppatore cileno. ndr), dove non abbiamo creato alcun gioco in soggettiva. Il nostro studio possiede una grande esperienza, acquisita su differenti generi e tipologie di videogame.

TGM: Beh, le qualità innovative di Zeno Clash sono comunque fuori discussio-

> **"IL GAME DESIGN MISCHIA DIVERSI INFLUSSI, PROVENIENTI DA GENERI GIÀ CODIFICATI, MA PROBABILMENTE AVREMMO POTUTO DIRE LA STESSA COSA PER ZENO CLASH."**
> ***CARLOS BORDEU, ACE TEAM***

Commento

Il nuovo gioco di ACE Team sta prendendo forma: lontano dalle dinamiche d'azione in prima persona di Zeno Clash, in questo caso si è scelto di mischiare la strategia in tempo reale, in senso "offensivo" e nell'ottica del Tower Defence, con il controllo diretto di una delle proprie unità, un enorme macigno pronto a travolgere le forze avversarie. Quello che ancora una volta è possibile riconoscere come tratto caratteristico degli ACE Team è la capacità di piegare le meccaniche di genere per dar vita a qualcosa di sorprendente. Il discorso è valido anche per l'impianto estetico, ancora una volta straripante di raffinate ispirazioni.

Pro: Gameplay fresco e interessante. Struttura visiva affascinante. Buone potenzialità multiplayer...

Contro: ... ma ancora da saggiare.

Giudizio

ACE Team sta sperimentando diversi modi per rendere esplosivo e spettacolare il "viaggio" dell'enorme pietra.

Contro il macigno sarà possibile scagliare creature dalla stazza imponente. Questo è "solo" un mammut, ma nei video si sono visti mostri ancora più possenti.

Un omaggio ai lettori di TGM e alla loro bella (e sfortunella) Italia? Chissà.. Lo screen, però, mette in mostra l'ispirazione ai cartoon di Terry Gilliam.

"OGNI GIOCATORE DEVE POSIZIONARE GLI IMPEDIMENTI MIGLIORI SUL PERCORSO E CONTEMPORANEAMENTE CORRERE SUL TRACCIATO PREDISPOSTO DALL'AVVERSARIO"
CARLOS BORDEU, ACE TEAM

Anche prima dell'intervento del giocatore, i percorsi possiedono diversi ostacoli artificiali e naturali. Da notare la struttura modulare degli scenari.

ne, come ho già avuto modo di dirti; in ogni modo, il gameplay di RoA ha qualcosa in comune con i lavori realizzati per Wanako?

CB: No, Rock of Ages non è in alcun modo simile ai progetti sviluppati per Wanako: in quella compagnia non c'era un vero impulso a creare videogame con idee insolite o totalmente fuori dagli schemi. In questo senso, RoA è strettamente il prodotto del nucleo di ACE Team. Come dicevi all'inizio, il game design mischia diversi influssi e soluzioni, provenienti da generi già codificati, ma probabilmente la stessa cosa l'avremmo potuta dire per Zeno Clash. Penso che con RoA stiamo facendo nuovamente qualcosa di differente da ciò che il mercato propone, in termini artistici e di game design.

TGM: Puoi darci qualche dettaglio del gameplay, in riferimento alla difesa del territorio e alle scorribande di quell'enorme palla di pietra?

CB: RoA funziona in due direzioni. Nella stessa sessione il giocatore svolge il ruolo di attaccante e difensore: mentre il macigno viene costruito è necessario posizionare le unità strategiche per difendere i propri possedimenti, e questo può avvenire nello stesso momento in cui il nostro avversario sta "rotolando" nella nostra porzione del campo di battaglia, oppure sta piazzando le sue stesse unità. Immagina questa dinamica come una strana corsa a ostacoli, dove ogni concorrente deve posizionare sulla pista gli impedimenti migliori e contemporaneamente correre sul tracciato predisposto dall'avversario. Ovviamente, vince il primo che riesce a distruggere il castello nemico, gestendo al meglio la propria travolgente discesa.

TGM: La gestione della fisica sembra essere molto importante per il gameplay di RoA...

CB: In effetti, la fisica occupa un posto importante nelle meccaniche di gioco. Il macigno può rotolare in diverse direzioni ma è anche in grado di saltare, e le leggi di Newton possono avere effetti anche drastici sulla sua manovrabilità. Il contributo della fisica, però, è fondamentale anche per inscenare la distruzione di unità e scenari: in questo senso, lungo il livelli sono poste molte strutture completamente devastabili.

TGM: Nei vostri giochi emerge una forte attenzione alle ispirazioni estetiche: mi riferisco a Zeno Clash, con i suoi influssi dal Surrealismo e dalla pittura di Bosch, ma anche a un esperimento della prima ora come il mod ZanZan. Per di più, Rock of Ages porta il giocatore in una sorta di "allegorico" viaggio nel tempo. Per tutte queste ragioni, ci piacerebbe sapere qualcosa sulla genesi dell'impianto visivo, a dir poco particolare...

CB: RoA è stato innanzitutto progettato sulla base delle sue meccaniche, e solo in seguito abbiamo cominciato a immaginare come rappresentarlo con uno stile visivo. Molti di noi sono grandi appassionati dei cartoon realizzati da Terry Gilliam, durante la sua esperienza con Monty Python, e seguendo questa linea d'ispirazione abbiamo pensato di aprire il gioco a differenti periodi della storia dell'arte, così da renderlo unico e incisivo sul piano estetico. Questa scelta ci aiuta anche a definire la progressione dell'avventura in single player: lo storymode ha i suoi personaggi e una trama ben precisa, come avremo modo di illustrare in futuro.

TGM: Che puoi dirci dell'esperienza multiplayer? Include meccaniche o modalità differenti?

CB: Le modalità multigiocatore sono più di una, ma per il momento preferiamo mantenere un certo riserbo sulla questione. Principalmente, le logiche di gioco funzionano nello stesso modo del single player, sostituendo a una prestante intelligenza artificiale un avversario in carne e ossa, con tutte le conseguenze del caso in termini di divertimento e imprevedibilità dello scontro. RoA è stato progettato con il multiplayer competitivo in testa, quindi questa è una parte molto importante dell'esperienza.

TGM: State lavorando ad altri progetti durante lo sviluppo di RoA? Per inciso, sappiamo già che la risposta è positiva, ma ci piacerebbe avere qualche delucidazione in più, rispetto a quanto detto in passato....

CB: Stiamo lavorando agli altri progetti con un ritmo molto lento. Il nostro studio è molto piccolo e possiamo dedicare simultaneamente ad altri titoli una limitata quantità di risorse, visto che gran parte dell'Ace Team sta lavorando a Rock of Age. Sono bene al corrente del fatto che molte persone si aspettano di vedere presto un sequel di Zeno Clash, ma la nostra ambizione per ZC2 è di produrre un gioco "open-ended", facendo diventare l'esplorazione una caratteristica chiave: per seguire questo proposito, abbiamo bisogno di focalizzare l'intero team sul progetto, oppure possiamo cercare di far crescere lo studio. Zeno Clash 2 prenderà parecchio tempo, e penso ci sarà spazio per altri titoli prima di vederlo arrivare al traguardo della pubblicazione. Vogliamo davvero esplorare una varietà di generi e giochi di diversa complessità e dimensione. ■

Gran parte delle strutture saranno devastabili. Ogni elemento, però, sembrerà composto di fogli di carta o di legno, per una precisa scelta stilistica.

Questo scatto visualizza molto bene la struttura per il percorso competitivo, o almeno una delle sue forme possibili.

A CURA DI: Mario Baccigalupi secondvariety@sprea.it

SVILUPPATORE: Propaganda Games - **PUBLISHER:** Disney Interactive Studios
DISTRIBUTORE: Disney Interactive - **USCITA:** Imminente - **SITO:** http://www.disney.it/tron/

TRON: Evolution

Oh pofferbacco... Un videogame agganciato al sequel di Tron? Non me lo sarei mai immaginato...

Il gioco oggetto di questa anteprima, per quanto ammantato dall'infausta aura dei tie-in, non può che evocare nel sottoscritto bei ricordi, in particolare dal lontano 1982, quando lanciai il mio primo frisbee luminoso (appena un paio di pixel, in realtà) in un videogioco d'azione, calandomi nei panni di un inedito eroe "digitale". Il film Tron, a cui si ispirava il videogioco T: Deadly Disk per Mattel Intellivision, costituì in effetti il primo esempio di uso intensivo e moderno della computer grafica, ovviamente nella forma consentita dalle limitazioni tecnologiche dell'epoca. Parallelamente, l'ingenuo plot e le invenzioni visive (Moebius, al secolo Jean Gerault, si occupò del design per i "software-personaggi") inscenavano in modo fantasioso ma potente la prima connessione tra le persone in carne e ossa e il "non-luogo" conosciuto, in seguito, con la definizione di cyber-spazio. Il fatto che il carisma di Tron sia arrivato fino a noi, d'altronde, dipende proprio dall'aver scommesso sulla "civiltà elettronica" prima che questa si evolvesse nella sua accezione moderna, con un atteggiamento così lungimirante da riuscire a giustificare, oggi, il tardivo revival di cui stiamo parlando. Per quasi trent'anni, il film non ha avuto alcun seguito in ambito cinematografico, fino all'annuncio dell'imminente Tron: Legacy, mentre i miti delle light-cycle e del fedele disco di Tron sono passati attraverso diverse interpretazioni videoludiche: abbiamo le produzioni legate alla pellicola, sotto forma di coin-op o nelle trasposizioni per Mattel e Atari, seguite da una serie di interpretazioni non ufficiali, nella variante colorata e "competitiva" del vetusto Snake (alla fine, è questo il concetto base delle light-cycle) oppure in fantasiose divagazioni come quella in soggettiva dell'arcade Space Paranoids.
Prima di passare a chi deve reggere,

Questa è la parte di Tron più attesa dai videogiocatori, il "battle-grid", passato attraverso trent'anni di storia videoludica.

PER QUASI TRENT'ANNI IL FILM NON HA AVUTO ALCUN SEGUITO CINEMATOGRAFICO, MENTRE LE LIGHT-CYCLE SONO PASSATE ATTRAVERSO DIVERSE INTERPRETAZIONI VIDEOLUDICHE.

Commento

Il nuovo obiettivo dei tie-in, almeno nel caso delle produzioni più importanti, sembra essere diventato lo scrollarsi di dosso il marchio "infame" della scarsa qualità: Disney Interactive Studios ha già mostrato nel gioco di Toy Story 3 di voler far le cose per bene, e anche nel caso di Tron: Evolution ha lasciato allo sviluppatore una certa libertà tanto per la storia come per il gameplay. È da salutare positivamente la fluidità dell'azione e dei combattimenti, vicini all'ormai diffuso concetto di "fighting-parkour", come pure l'idea di un personaggio persistente che attraversi le esperienze in singolo e in multiplayer. Di contro, la finestra temporale per lo sviluppo non è durata poi molto...

Pro: Personaggio potenziabile e persistente
Tecnicamente ben fatto...

Contro: ...ma le parti da saggiare sono ancora molte, multiplayer in testa.

Giudizio

Tron: Evolution è un prodotto adatto a tutte le fasce d'età: il particolare universo che deve rappresentare, d'altronde, non sente il peso di questa scelta.

Accanto alle abilità di lancio, l'I-disk dà accesso a poteri non troppo diversi da quelli di altri action fantasy o sci-fi.

UNA COMUNE STORIA DI TRASLAZIONE DIGITALE

Diversamente dal videogioco, il protagonista del film è il giovane Sam Flynn, figlio del programmatore del primo episodio: il padre è misteriosamente scomparso 20 anni prima, dopo essere stato un apprezzatissimo sviluppatore di videogiochi (eh già, omaggi a scena aperta..), e passando attraverso insidie fuori e dentro il mondo digitale, dove Sam viene trasportato, è facile immaginare l'avventuroso ricongiungimento familiare fra i due. Alle vicende del nostro Anon, invece, viene affidato il non facile compito di tracciare una linea narrativa che congiunga il film del 1982 alle premesse di Tron Legacy.

Uno scorcio del mondo di gioco: visto il peculiare design, gli scenari non hanno bisogno di un numero esagerato di poligoni.

APPOSITE INTERFACCE PERMETTERANNO IL PASSAGGIO ISTANTANEO TRA L'ESPERIENZA IN SINGOLO E LE MODALITÀ MULTIPLAYER, PORTANDO CON SE L'ESPERIENZA CUMULATA.

oggi, il peso di questa eredità "transmediatica" (che sembra una brutta parola, ma non è così), non possiamo dimenticare l'ottima incursione di Monolith Production nel mondo di Tron: anche questo è un passaggio importante, nel cammino del brand fino ai giorni nostri, perché lo studio americano ha saputo portare i personaggi e le situazioni del film al cospetto della "generazione degli FPS", la stessa che oggi siede in poltrona e attende gli sviluppi di T:Evolution e T:Legacy. Nonostante le buone idee e l'affascinante impostazione grafica, però, Tron 2.0 non è stato propriamente un campione delle vendite, pur ricevendo l'onore delle armi dalla critica e dalla comunità giocante. Proprio per questo, T:E e T: L non hanno tenuto in alcuna considerazione le vicende dell'episodio di Monolith, inscenate vent'anni dopo le avventure originali, e narrano invece una storia completamente nuova pur se legata, in qualche modo, alle peripezie del programmatore Kevin Flynn (protagonista del primo film insieme al software da lui creato, Tron). Le premesse del nuovo videogioco, poi, non sono nemmeno male, rispetto alla media delle produzioni agganciate ai blockbuster cinematografici, per quello che si è già visto e per l'intraprendenza dimostrata da Propaganda Games nel progettare una peculiare unione tra l'esperienza in singolo e le modalità multiplayer: d'altro canto, uno sforzo in più da parte degli sviluppatori (autori del remake di Turok, hanno in cantiere anche il nuovo RPG di Pirates of the Caribbean) appare più che comprensibile, avendo fra le mani un marchio di questo calibro, ed è forse il motivo per cui il protagonista di Tron: Evolution non fa altro che correre come un matto per tutto lo scenario, in segno di giubilo e riconoscenza.

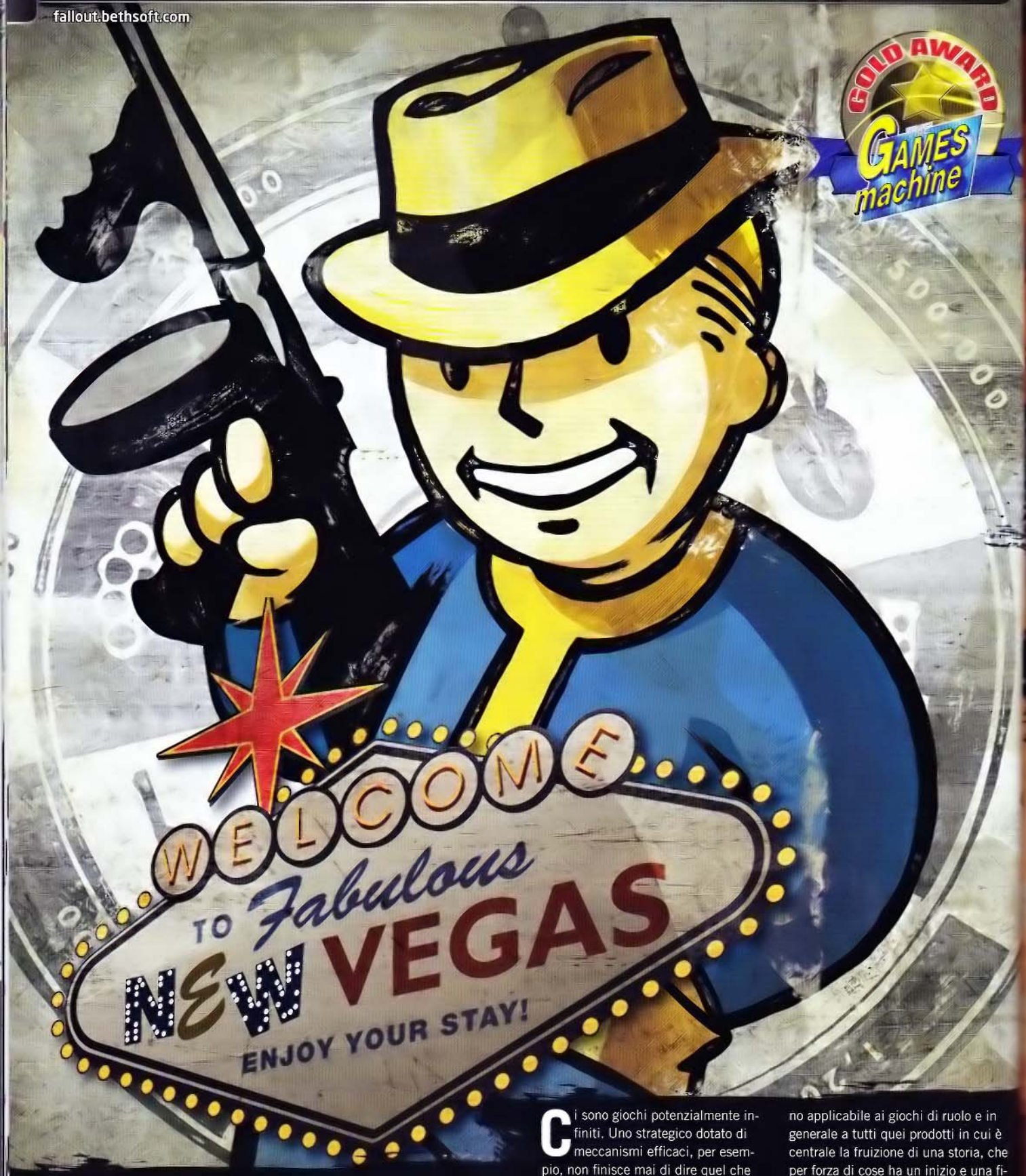
LA CORSA DEL SOFTWARE

Se seguissi l'esempio dei videogiochi d'azione maggiormente in voga, la mattina metterei il bambino in spalla e l'accompagnerei a scuola saltellando con fare smargiasso sui tetti dei palazzi, tra gli applausi degli automobilisti ingabbiati in coda. Un po' Auditore, un po' Principe di Persia, con sporadici sprint sovra-umani alla Prototype, anche il protagonista di Tron: Evolution sembra voler emulare le gesta dei migliori parkour dei videogame: in una delle sezioni giocabili è possibile guidare Anon, un programma creato da Flynn "senior" (leggete nel box il perché di questa distinzione), attraverso terrazze, sopraelevate e rampe luminescenti, saltando gli ostacoli automaticamente e correndo sulle pareti per lunghi tratti di percorso, grazie a combinazioni di movimento che ormai non necessitano di alcuna spiegazione. Il nostro eroe ha naturalmente i suoi obiettivi, in qualche modo legati al virus "pixel-style" che sta infettando ambientazioni e personaggi, e viene impegnato da nemici di varia foggia e dimensione, aggiornati ma sempre riconoscibili nel classico look fluorescente (alcuni di loro hanno il bastone di energia, altra arma distintiva per il particolare universo). Nel suo repertorio, Anon ha ovviamente l'"identity disk", l'arma primaria simile a un frisbee, che in questo caso andrà fatta evolvere insieme al personaggio: oltre alle abilità associate al disco, anche i poteri e le combo si sbloccheranno lungo determinati rami di crescita (gli stili predefiniti sono tre), seguendo una scalata dei livelli che potrà essere portata, udite udite, nell'ambiente multiplayer per poi tornare nuovamente alla campagna in singolo, con l'esperienza ulteriormente acquisita. Tutto ciò è certo molto interessante, ma pone diversi problemi per il bilanciamento di entrambe le anime di Tron: Evolution, a fronte di una struttura definitiva descritta al momento solo a parole. Apposite interfacce presenti negli scenari permetteranno il passaggio istantaneo dall'altra parte della barricata, dove nel caso delle modalità multigiocatore sono previste sfide fino a 10 contendenti in cui sfruttare veicoli come le sentinelle "monolitiche", sempre con il loro design a "U" rovesciata, gli enormi Tank e le stesse Light-Cycle, alle quali saranno dedicate competizioni specifiche. L'immutato appeal delle motociclette di Tron, con la loro scia luminosa e letale, si è visto in uno dei capitoli single player già pronti e definiti: sfrecciando su una sorta di "highway telematica", Anon deve evitare uno dopo l'altro gli assalti di nemici a bordo dei veicoli sopracitati, mentre la strada viene distrutta oppure si deforma prendendo la forma di rampe, che dovranno essere sfruttate per salvare la ghirba e procedere. Anche in questo caso vale il discorso fatto per l'I-Disk: le moto reperibili saranno tre, ma alle caratteristiche di ogni variante ne potranno essere aggiunte delle altre, da sbloccare durante gli avanzamenti di livello. Inutile aggiungere che le "battle grid", ovvero gli scontri su questi bolidi a due ruote, sono di gran lunga l'aspetto più atteso per il comparto multiplayer, anche al di sopra delle stilose risse a colpi di frisbee. ■

Gli scenari originali erano freddi e raffinati, come la tecnologia: le nuove incarnazioni sembrano aver aggiunto maggiore cupezza, almeno sul piano visivo.

■ **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz (Intel Core 2 Duo) ■ **RAM:** 2 GB (4 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** Nvidia 6800 con 256 MB di RAM (Nvidia 8800 con 512 MB di RAM)
■ **SPAZIO SU HD:** 10 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL
■ **SVILUPPATORE:** Obsidian/Bethesda ■ **PUBLISHER:** Bethesda
■ **DISTRIBUTORE:** Bethesda ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Testo e voce ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 49.90 (€ 79.90 per la Collector's Edition)

fallout.bethsoft.com



Bethesda e Obsidian ci fanno tornare tra le macerie della devastazione post-bellica, con tutto il buono già visto in Fallout 3 e un'attenzione più concentrata sull'elemento tematico e sul "dinamismo narrativo".

Ci sono giochi potenzialmente infiniti. Uno strategico dotato di meccanismi efficaci, per esempio, non finisce mai di dire quel che ha da dire: ogni partita sarà diversa dalle altre sulla base delle "mosse" effettuate dai giocatori, anche su una medesima "mappa". E se le cose dovessero farsi ripetitive, spesso si può ricorrere al provvidenziale editor per dare nuova linfa alla giocabilità. Questa filosofia è chiaramente meno applicabile ai giochi di ruolo e in generale a tutti quei prodotti in cui è centrale la fruizione di una storia, che per forza di cose ha un inizio e una fine nonché uno svolgimento che, per quanto dinamico, finirà comunque per annoiare dopo l'ennesimo replay. Certo, la scappatoia dell'editor è sempre presente: il primo GdR contemporaneo a mostrare quanto si possa andare lontano lasciando correre a briglie sciolte la fantasia degli appassiona-

NELLA CITTÀ DI NEW VEGAS NON POSSONO MANCARE I CASINÒ!

QUANDO IL GIOCO SI FA DURO

Tra le novità più interessanti di New Vegas vi è certamente la modalità "hardcore", che si può selezionare sia prima di cominciare una nuova campagna sia nel corso della medesima. Una volta attivata, ci si accorgerà di alcuni cambiamenti all'apparenza marginali ma in realtà capaci di modificare profondamente, in senso più realistico, l'esperienza di gioco. Nella modalità hardcore il nostro personaggio deve obbligatoriamente mangiare, dormire e tenere sotto controllo la sua idratazione; le munizioni acquistano un peso (quindi diventa impossibile portarsene in giro in quantità industriali), e gli stimpak, l'equivalente dei kit medici, risanano col tempo e non immediatamente, diventando incapaci di rigenerare arti feriti, per i quali è obbligatorio visitare un medico.

DURANTE LA TRAMA AVREMO A CHE FARE CON PARECCHI COMPUTER... DISPETTOSI.

ti fu il glorioso Neverwinter Nights di BioWare, datato 2002.
Eppure, confessiamolo: quante volte, una volta terminato un titolo appassionante, ci siamo trovati a "volerne di più", senza però essere accontentati dalla forma "non ufficiale" del modulo amatoriale? In altre parole: quante volte ci è sembrato uno spreco imperdonabile dire addio a un motore di gioco, magari per vedere i suoi sviluppatori arrancare all'inseguimento di nuove prodezze grafiche, dimenticando che un meccanismo funzionante ha sempre la meglio sullo scintillio della potenza tecnologica? Ripercorrendo la storia recente dei GdR per PC, ci verrebbe da dire che l'unico motore di gioco a essere stato davvero "spremuto" a dovere sia stato il mitico Infinity di BioWare e Black Isle, con ben cinque titoli completi (e relative espansioni) costruiti attorno alla perfezione del suo 2D isometrico: i due Baldur's Gate, i due Icewind Dale e il mai troppo elogiato Planescape: Torment. Alla fine degli anni Novanta, costruire un GdR attorno alla visuale fissa dall'alto era la soluzione più ovvia, anche dal punto di vista della resistenza nel tempo: l'arrivo delle schede 3D ha cambiato tutto, e ha reso anche molto più effimeri i sistemi grafici appoggiati sul mutevole hardware di una fase rimasta "sperimentale" per un tempo fin troppo lungo.
Ora la situazione, complice l'esplosione del mercato delle console, sembra essersi nuovamente stabilizzata: questo, almeno, è quel che viene da pensare se si considera il ritorno in auge della riproposizione, a distanza di anni, di uno stesso motore di gioco, portatore per forza di cose di una grafica che rinuncia all'effetto scioccante a favore di una maggiore affidabilità. Il motore a cui stiamo alludendo è il Gamebryo di Numerical Design Limited, oggi Emergent Game Technolgies (EGT). Per limitarci ai soli GdR, questa piattaforma ha dato vita prima al grandioso The Elder Scrolls IV: Oblivion di Bethesda (2006), poi all'altrettanto eccezionale Fallout 3 sempre di Bethesda (2008), poi ancora al godibile Divinity II: Ego Draconis di Larian (2009), e infine al gioco di cui si occupa questa recensione, ossia Fallout: New Vegas, sviluppato da Obsidian con la collaborazione di Bethesda. Chi ha amato questi titoli non può che attendere New Vegas con notevole speranza, dato che ci si aspetta di veder in esso gli ottimi frutti della commistione tra un motore di gioco notevolmente funzionale e affinato e un team di scrittori dall'ottimo curriculum, responsabili di capisaldi della storia del nostro hobby quali i primi Fallout o il già citato Torment. Sarà vera gloria?

I COLORI E LE ATMOSFERE CHE DIPINGONO QUESTO NUOVO TITOLO SI STACCANO DA QUELLI DEGLI ALTRI CAPITOLI DELLA SAGA

A CHE ORA È LA FINE DEL MONDO

La serie di Fallout nasce nel 1997 sotto il marchio Interplay, sviluppata da Black Isle. Il secondo capitolo viene pubblicato quasi subito dopo il primo, nel 1998. La lavorazione del terzo episodio viene interrotta precocemente a causa della chiusura di Black Isle nel 2003; il marchio viene acquisito poi da Bethesda, che ricomincia da capo lo sviluppo del terzo capitolo e lo fa uscire, in forme completamente diverse dai precedenti, nel 2008. New Vegas dovrebbe dunque essere considerato il quarto capitolo della serie: in realtà i nuovi sviluppatori, tra i quali si celano molti degli autori dei Fallout originali (i membri di Black Isle sono confluiti quasi tutti in Obsidian), ci tengono a sottolineare che si tratta più di uno "spin-off", cioè di un episodio a sé, non direttamente connesso alla saga vera e propria. Certo, l'ambientazione è assai simile a quella mostrata in tutti gli altri capitoli: ci troviamo di fronte a un mondo post-apocalittico, però caratterizzato da un'estetica che ricorda gli anni Quaranta e Cinquanta, secondo i tipici stilemi del cosiddetto "retro-futurismo". I colori e le atmosfere che dipingono New Vegas, però, si staccano da quelli degli altri capitoli della saga. Come suggerisce il titolo stesso, il gioco è ambientato nella zona di Las Vegas, quindi verso la costa ovest degli Stati Uniti; nella storia futura immaginata dagli autori, la guerra atomica ha avuto il suo centro nella costa est, lasciando le zone più lontane sempre devastate dalla guerra, ma con un fallout dagli effetti meno lugubri e cinerei e dunque, per esempio, un cielo più azzurro e un mood leggermente più sereno. Il protagonista, che può essere ampiamente personalizzato sia nell'aspetto sia nelle abilità dal giocatore, è un umile corriere che lavora per la società Mojave Express; durante la sua ultima consegna, il nostro eroe subisce un'imboscata da parte di uno strano figuro vestito elegantemente che, con l'aiuto di alcuni sicari, lo uccide e lo seppellisce nei pressi del piccolo insediamento di Goodsprings. Ma evidentemente non di vera morte si trattò: uno strano robot di nome Victor, infatti, dissotterra il no-

IL CIELO È SEMPRE ASSAI PIÙ CHIARO E LUMINOSO CHE IN FALLOUT 3

stro alter ego e lo porta dal dottore di Goodsprings, tale Mitchell. Il gioco inizia proprio durante le ultime fasi della convalescenza, con il dottore prodigo di consigli che si configurano come un vero e proprio tutorial. Salutato il doc e guadagnate le prime, rudimentali armi, il nostro eroe è pronto per la sua avventura, che inizialmente avrà un obiettivo piuttosto vago: trovare il killer che ha provato a farlo fuori e magari scoprire anche le ragioni dietro l'imboscata. Durante i primi momenti di gioco, New Vegas ricorderà moltissimo Fallout 3: anzi, sembrerà più una sua espansione che non un prodotto a sé stante. L'esplorazione avviene tramite la consueta visuale in prima persona, che può però anche diventare in terza; il mondo è caratterizzato da una notevole percentuale di interattività (praticamente ogni oggetto può essere raccolto o spostato); i dialoghi sono gestiti con il consueto sistema della risposta multipla e sono notevolmente influenzati dalle abilità del personaggio; i combattimenti possono avvenire sia in tempo reale, con meccanismi che ricordano quelli di un normale sparatutto, oppure adoperando il celebre VATS (SPAV in italiano), ossia la pausa attiva che consente di mirare a specifiche parti del corpo del nemico. Il giocatore che ben conosce Fallout 3 si sentirà dunque totalmente a casa, e ha qui il permesso ufficiale di saltare il prossimo paragrafo e di passare direttamente alle novità; viceversa, chi non ha avuto il piacere di esplorare le rovine di Washington D.C. farà meglio a proseguire nella lettura.

I COMBATTIMENTI COL VATS POSSONO DARE GRANDI SODDISFAZIONI

RITORNO NELLA DEVASTAZIONE

New Vegas può essere sommariamente definito come un GdR free roaming, ossia basato sulla libera esplorazione. L'area di gioco, notevolmente vasta anche se più contenuta rispetto a quella di Fallout 3, è quasi del tutto accessibile fin dall'inizio: dico "quasi" perché alcune aree sono chiuse fisicamente e richiedono la risoluzione di particolari quest per diventare disponibili; altre sono aperte, ma popolate da creature di alto livello, con conseguente necessità di "allenare" per bene il nostro alter ego prima di esplorarle. Siamo dunque ben lontani dalla filosofia di Oblivion, dove il livellamento automatico dei nemici, che regolava la loro potenza su quella del protagonista, rendeva il mondo davvero totalmente aperto fin dalle primissime battute: ecco perché la definizione di free roaming è, per New Vegas (come peraltro per Fallout 3), un po' sommaria.

DURANTE I PRIMI MOMENTI DI GIOCO, NEW VEGAS CI RICORDERÀ MOLTISSIMO FALLOUT 3

Anche perché la trama, lungi dall'essere un pretesto per favorire l'esplorazione, è, in entrambi questi titoli, una componente essenziale e curata: ma questo aspetto verrà approfondito in seguito. A segnare profondamente la giocabilità del prodotto in esame sono, oltre alla spinta verso la scoperta di nuovi luoghi e nuovi paesaggi, i dialoghi e il combattimento. I primi, profondi e interamente doppiati, possono essere intrecciati solo con i personaggi dotati di nome proprio: le "comparse", se interpellate, non ci risponderanno nemmeno, oppure diranno una semplice frase a cui sarà impossibile ribattere. Le frasi di risposta che potremo selezionare ci consentiranno spesso di prendere posizione o di risolvere una determinata missione in un modo piuttosto che in un altro. Le soluzioni più creative, tuttavia, sono solitamente riservate a personaggi dotati di determinate caratteristiche o abilità: il gioco ci segnalerà queste risposte particolari evidenziando il tratto a cui sono collegate e indicando la percentuale di successo. A tal proposito, facciamo un passo indietro e vediamo com'è gestito lo sviluppo del personaggio che, come in Fallout 3, è basato sul sistema chiamato S.P.E.C.I.A.L., dalle iniziali dei nomi inglesi delle sette caratteristiche di base. In sede di creazione del proprio alter ego, il giocatore può anzitutto personalizzare queste ultime, che sono Forza, Percezione, Resistenza, Carisma, Intelligenza, Agilità e Fortuna. Queste caratteristiche influenzano più o meno ogni gesto compiuto dal nostro personaggio, e anche tanti dettagli come la capacità di portare pesi o di individuare la presenza di nemici. Una volta sistemate le basi, tocca scegliere tre abilità in cui specializ-

QUANDO SI COMBATTE CON UN ESSERE UMANO, MIRARE ALLA TESTA È SPESSO L'IDEA MIGLIORE

ALCUNI LUOGHI SONO BEN CARATTERIZZATI ANCHE DAL PUNTO DI VISTA ESTETICO

IL GIOCO GESTISCE MOLTO BENE LE LUCI E LE OMBRE

I GRANDI "PERK" DELLA VITA

Come spieghiamo anche nel testo principale, in New Vegas possiamo scegliere un nuovo "perk" per il nostro personaggio ogni due livelli guadagnati. Mentre alcuni perk sono semplici miglioramenti delle abilità, altri sono davvero originali e capaci di cambiare profondamente l'esperienza di gioco. Per esempio, fa il suo gradito ritorno il mitico Bloody Mess ("disordine sanguinoso"), che rende più sanguinolente le morti nemiche; ma non mancano perk che fanno rigenerare la salute al buio, che aumentano la quantità di esperienza ottenuta e tanto altro. Personalmente, ci sentiamo di segnalare il perk "vedova nera" a tutti i personaggi femminili: possedendolo, si aprirà la possibilità di concludere una delle quest principali in modo davvero... originale.

NEW VEGAS È DIVISA IN TANTI QUARTIERI CARICATI SEPARATAMENTE

LA TRAMA, LUNGI DALL'ESSERE UN PRETESTO PER FAVORIRE L'ESPLORAZIONE, È UNA COMPONENTE ESSENZIALE E CURATA

zare il protagonista: le abilità sono collegate più direttamente alle azioni che si possono intraprendere nel gioco, come l'utilizzo delle armi, la persuasione o i tentativi di scassinamento. Sempre in fase di creazione è possibile, ma non obbligatorio, scegliere anche uno o due "tratti" relativi al passato del nostro alter ego: la discrezionalità della scelta è connessa al fatto che ciascun tratto è legato a elementi positivi ma anche a elementi negativi. Nel corso del gioco, la crescita del personaggio è collegata all'ottenimento di punti esperienza, che gli vengono attribuiti dopo l'uccisione di creature, la soluzione di missioni o l'utilizzo efficace di qualche abilità. Quando si passa di livello, queste ultime possono essere migliorate distribuendo un certo numero di punti-abilità, che dipende dal valore di intelligenza del personaggio; ogni due livelli c'è anche la possibilità di selezionare un determinato "vantaggio" (Perk), capace spesso di cambiare considerevolmente l'esperienza di gioco (ne parliamo diffusamente nel box apposito). Molte caratteristiche e abilità sono ovviamente connesse al combattimento; New Vegas implementa sia lo scontro in corpo a corpo sia, soprattutto, lo scontro a distanza tramite armi da fuoco. Mentre è possibile combattere sempre in tempo reale, come in un normale sparatutto, gli scontri danno il meglio se si utilizza il sistema di puntamento assistito (VATS/SPAV), che mette in pausa il gioco e ci consente di mirare a specifiche parti del corpo del nemico. Ciascuna parte ha indicata una percentuale, che riguarda la possibilità che il protagonista ha di colpirla e che dipende dall'abilità con l'arma equipaggiata, dalla qualità dell'arma stessa e delle sue munizioni, dalla distanza del nemico ma anche dalle condizioni di visibilità e dall'eventuale presenza di ostacoli. Ciascun colpo mirato costa una determinata quantità di punti-azione: una volta esauriti questi ultimi dovremo uscire dal VATS, e a quel punto un breve filmato ci mostrerà il risultato dei colpi selezionati. I punti-azione si ricaricano velocemente col tempo, quindi è spesso possibile accedere al VATS più volte nel corso del medesimo combattimento. Va sottolineato il fatto che colpire un determinato punto del corpo del nemico non è uno sfizio a sé stante ma produce risultati realisticamente coerenti con la parte danneggiata: un nemico ferito alle gambe si muove più lentamente, uno ferito alle braccia può non essere più in grado di maneggiare la sua arma, uno ferito alla testa può essere incapace di mirare adeguatamente. Il danno localizzato è implementato, in realtà, anche nei combattimenti in tempo reale: solo che è ovviamente assai più complicato tenere la mira senza adoperare la pausa. A livello di interfaccia, anche New Vegas come Fallout 3 utilizza, come pretesto per rendere disponibili per la consultazione tutte le varie schede con l'inventario, il diario e le caratteristiche del personaggio, il mitico "PipBoy", una sorta di mini-computer che il nostro eroe tiene perennemente agganciato al suo polso. Premendo

IL FUCILE È MIO E LO GESTISCO IO

Un'altra interessante novità di New Vegas è la possibilità di personalizzare le armi. Mentre in Fallout 3 era solo possibile crearne di nuove assemblando gli appositi componenti (possibilità comunque rimasta anche in New Vegas), ora è anche consentito applicare a un'arma esistente qualche accessorio che ne aumenti la potenza o che dia effetti supplementari ai suoi colpi. Senza contare che ora non esiste più un solo tipo di munizione per ogni arma: ci sono anche "cartucce" speciali, più costose, con effetti aggiuntivi. Armi e armature non sono gli unici elementi con cui ci si può dilettare: in New Vegas è stata introdotta anche l'alchimia, quindi occhi aperti quando si esplorano lande coperte di vegetazione!

CHI È STATO A LAS VEGAS NON FATICHERÀ A RICONOSCERE MOLTI EDIFICI RAPPRESENTATI NEL GIOCO

ALCUNE FAZIONI HANNO IL PROPRIO QUARTIER GENERALE IN UN EDIFICIO DELLA CITTÀ

l'apposito tasto potremo consultarlo in tutta comodità: la navigazione al suo interno è rimasta, a dire il vero, piuttosto macchinosa, ma basteranno poche ore di utilizzo per riuscire a raggiungere con pochi e sicuri click ogni informazione di nostro interesse.

UN MONDO NUOVO

Se l'ossatura del gioco è rimasta molto simile a quella di Fallout 3, in New Vegas le novità non mancano e contribuiscono a conferire al titolo un'identità molto precisa. Gli elementi inediti più importanti sono forse, com'era peraltro lecito aspettarsi da un team come quello di Obsidian, di carattere prettamente contenutistico. Il mondo di New Vegas è, come già detto, più piccolo di quello del predecessore, però più "denso" e caratterizzato da un maggior numero di luoghi vivi e dinamici e da una minor quantità di distese completamente disabitate. L'esistenza nel mondo della distruzione post-bellica è molto difficile, e nel tempo si sono formate, in sostituzione dello scomparso potere centrale, numerose fazioni, spesso in lotta tra loro. Nel corso della sua missione, il nostro alter ego può entrare nel gioco politico della lotta tra schieramenti, scegliendo di affiancarsi a uno di essi, fomentando i disordini o promuovendo la pace, o anche osservando il tutto con distacco. A dare a questo aspetto una precisa ricaduta in termini di gioco ci pensa il nuovo sistema di calcolo della reputazione, che si affianca al vecchio karma. Mentre quest'ultimo misura l'allineamento generale del personaggio giocante, la reputazione riguarda il suo apprezzamento presso ciascuna fazione. Il modo più ovvio per essere meglio accolti da un certo gruppo è svolgere missioni per suo conto, ma lo stesso risultato può essere talvolta ottenuto anche danneggiando una fazione nemica oppure raggiungendo obiettivi generali condivisi dal gruppo: l'aumento della reputazione si accompagna a effetti tangibili quali trattamenti speciali nei negozi controllati da quella fazione, nuove armi o armature o anche nuove missioni capaci di "aprire" zone del mondo altrimenti inaccessibili. Essendo molti gruppi in lotta tra loro, è impossibile per un personaggio affiliarsi a tutti contemporaneamente: sarà necessario fare una scelta, a tutto vantaggio della rigiocabilità. Il disegno delle fazioni è forse l'aspetto del gioco dove emerge con più forza la fantasia degli autori, che non hanno esitato a riprendere anche alcune idee già messe in opera nel Fallout 3 da loro iniziato presso Interplay e poi interrotto (chiamato col nome in codice Van Buren). Una delle prime fazioni incontrate dal nostro eroe sarà la NCR (New California Republic), organo di potere locale che tenta, con alterni successi, di instaurare la pace e soprattutto di mantenere il controllo sulle strutture che consentono l'approvvigionamento energetico; gli si contrappone violentemente la Legione, gruppo di guerrieri fanatici che scimmiotta gli eserciti romani. Ma questa è solo la contrapposizione più evidente e superficiale: il gioco implementa una quantità davvero ampia di fazioni, alcune "globali" e altre gravitanti solo attorno a un certo territorio, tutte in ogni caso dotate di filosofie e motivazioni argomentate e credibili, anche quelle che di primo acchito possono sembrare del tutto campate in aria (come la succitata Legione). Districarsi nell'affare della politica locale cercando nel contempo di proseguire con la missione principale sarà un gioco nel gioco, che non mancherà di offrire risvolti inattesi ed esaltanti. A questo proposito, la struttura generale delle missioni presenta notevoli differenze con quanto visto in Fallout 3: nel prodotto Bethesda le quest, pur interessanti e spesso dotate di soluzioni multiple, scorrevano parallelamente una all'altra, senza influenzarsi vicendevolmente. In New Vegas, invece, tutto si intreccia e ogni incarico può contribuire a definire meglio il quadro generale in cui si colloca la nostra avventura, riservando magari una inattesa possibilità di ottenere per altre vie un risultato ritenuto ancora distante e inaccessibile. La stessa città di New Vegas, che è riprodotta nel dettaglio tramite varie aree caricate separatamente e che trattiene alla perfezione quella luccicante ipertrofia che regolarmente si associa al suo nome, presenta diverse comunità solo in apparenza divise ma in realtà interconnesse e spesso

INIZIARE RISSE CON LA GENTE COMUNE NON È MAI UNA BUONA IDEA

LE ZONE DELL'AREA DI GIOCO SONO SEPARATE IN MODO SEMPRE MOLTO CREDIBILE

CHI TROVA UN AMICO...

Tra i personaggi disposti a seguirci nelle nostre peregrinazioni, alcuni sono davvero particolari. Avremo a che fare, per esempio, con un mite dottore di nome Arcade o con il cinico cecchino Boone, o con la pragmatica commerciante Cass. Ma i compagni più spassosi sono forse il robot ED-E e l'immancabile cane Rex, che però ha un cervello cibernetico che dovremo cercare di aggiustare prima che sia troppo tardi. Va sottolineato che ciascun compagno, oltre ad assisterci nel combattimento e talvolta anche nei dialoghi, ci conferirà un vantaggio ulteriore sotto forma di perk: arruolando il dottor Arcade, per esempio, aumenteremo l'efficacia delle medicine e dei prodotti consumabili.

LO SVILUPPO DEL PERSONAGGIO È BASATO, COME IN FALLOUT 3, SUL SISTEMA CHIAMATO S.P.E.C.I.A.L.

L'ESITO DEI COMBATTIMENTI DIPENDE ANZITUTTO DALLE ABILITÀ DEL PERSONAGGIO

capaci di "riconoscere" quanto realizzato dal nostro eroe in contesti che sembrano lontani. Ad arricchire ulteriormente la giocabilità, c'è poi la possibilità di arruolare fino a due compagni di viaggio (una persona e un animale o robot), che possono essere controllati solo indirettamente ma con una notevole dose di dettaglio. Per gestire al meglio questa feature, Obsidian ha pensato bene di aggiungere all'interfaccia di gioco un elemento completamente nuovo, la cosiddetta "ruota dei compagni", che comparirà non appena "attiveremo" il nostro partner attuale: tramite i vari tasti della ruota potremo comandargli di aspettarci o di seguirci, potremo personalizzare il suo inventario o dargli suggerimenti per il combattimento, o anche intrecciare una normale conversazione. I potenziali compagni sono otto e sono dotati ciascuno di una personalità caratterizzata, di commenti relativi a vari momenti della trama e delle missioni secondarie nonché, spesso, di eventi o di quest collegati direttamente a loro.

TIRANDO LE SOMME...

Queste che abbiamo trattato non sono le uniche novità di New Vegas: i piccoli affinamenti sono molti di più. Basti pensare all'introduzione della modalità "hardcore", di cui parliamo più diffusamente altrove in queste pagine, oppure all'arricchimento del combattimento corpo a corpo (ora il VATS è utile anche in questa modalità), o ancora all'introduzione del concetto, peraltro già presente nei primi Fallout, di "soglia del danno" (le armature possono annullare completamente il danno inferto dalle armi meno potenti). In realtà, però, non sono questi piccoli accorgimenti, pur importanti, a rendere New Vegas un acquisto da consigliare senza riserve anche a chi abbia avuto qualche perplessità per Fallout 3: il vero punto forte del gioco, come abbiamo già avuto modo di spiegare, è la sua profonda e coerente struttura narrativa, che si traduce concretamente in un mondo dinamico, ricco di stimoli ed estremamente reattivo, ideale per quella sana interpretazione che dovrebbe essere la base di ogni buon GdR digitale. Certo, le imperfezioni non mancano: le animazioni, per esempio, sono rimaste quasi le stesse di Fallout 3, e lasciavano a desiderare già al tempo della sua uscita. Alcuni edifici e alcuni sotterranei, poi, sono letteralmente labirintici e risulta talvolta piuttosto frustrante spostarsi al loro interno. Il fatto che molte località siano caricate separatamente, inoltre, dà talvolta al mondo di gioco una spiacevole sensazione di artefatta discontinuità. Considerando il prodotto nel suo insieme, però, questi appaiono come nient'altro che spiacevoli dettagli: New Vegas è un'ottima aggiunta alla serie Fallout e un investimento senz'altro consigliabile per tutti gli appassionati di GdR digitali, e non solo.

Dedalus
(dedalus@sprea.it)

IN NEW VEGAS TUTTO SI INTRECCIA E OGNI INCARICO PUÒ CONTRIBUIRE A DEFINIRE LA NOSTRA AVVENTURA

MIRANDO ALLE ARMI DEI NEMICI, SARÀ POSSIBILE DISARMARLI

IL GIOCO IMPLEMENTA IL CICLO GIORNO-NOTTE, MA NON CI SONO EVENTI ATMOSFERICI COME PIOGGIA O NEVE

UNA PISTOLA VALE L'ALTRA

Magari a un primo sguardo non ce ne si rende conto, ma la lista delle abilità ha subito qualche curioso ritocco nel passaggio tra Fallout 3 e New Vegas. Anzitutto, non esiste più la distinzione tra armi da fuoco grandi e piccole: tutte le pistole sono riunite sotto un'unica abilità (ma alcune armi prima classificate come "grandi" sono ora nella categoria "a energia"). Inoltre, fa capolino una nuova abilità, chiamata Sopravvivenza: investendoci qualche punto renderemo più efficaci i cibi e le medicine e, soprattutto, il nostro eroe diventerà più abile nella creazione di oggetti personalizzati. Si tratta di una skill molto utile soprattutto a chi sceglie la modalità hardcore.

Commento

Per molti versi, New Vegas è il sogno proibito di ogni vecchio fan della serie Fallout: tutta la funzionalità del motore di gioco messo a punto da Bethesda per il terzo capitolo, più i virtuosismi narrativi e tematici di cui Obsidian è senza dubbio maestra. E tante piccole novità nelle meccaniche di gioco, alcune delle quali, come la nuova modalità "hardcore", pensate proprio per gli appassionati storici. Siamo dunque di fronte a un prodotto davvero capace di accontentare quasi tutti: solo chi è allergico ai free roaming può passar oltre. Per tutti gli altri, New Vegas è semplicemente imperdibile.

Pro: Mondo di gioco plausibile, vivo e reattivo
Giocabilità scorrevole e collaudatissima

Contro: Animazioni scadenti
In alcune ambientazioni è difficile orientarsi

VOTO 94

■ **CPU:** Dual Core 2 GHz (Quad Core 2 GHz) ■ **RAM:** 2 GB (4 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** nVidia GeForce 7800GT 512MB o ATi equivalente (nVidia GeForce 260GTX 512MB o ATi equivalente)
■ **SPAZIO SU HD:** 9 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL
■ **SVILUPPATORE:** Danger Close/DICE ■ **PUBLISHER:** EA Games
■ **DISTRIBUTORE:** EA ■ **MULTIPLAYER:** Internet
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completo ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 49,90

www.medalofhonor.com

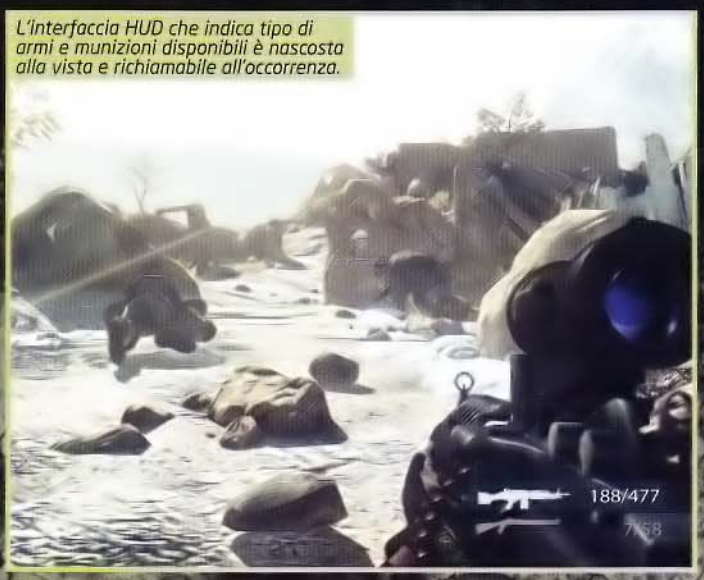
Medal of Honor

SILVER AWARD GAMES machine

Le medaglie all'onore di EA si spostano dai conflitti storici dello scorso secolo alle guerre di oggi, sulla scia di quanto proposto dagli amati/odiati colleghi di FPS...

Ci sono voluti un po' di anni, ma alla fine il trittico di sparatutto bellici si è ricomposto. Fino a qualche anno addietro Call Of Duty, Battlefield e Medal of Honor si sono dati battaglia, è il caso di dirlo, sul terreno delle ricostruzioni storiche, spiluccando in ogni modo possibile il secondo conflitto mondiale dalle coste del Pacifico fino alla frontiera russa. E forse avevano attinto un po' troppo da quel background, tanto che a parte raccontare le vicende di un carrista belga alle prese con un motore da far ripartire o le avventurose missioni di un portalettere polacco, era rimasto ben poco da inserire in un eventuale ennesimo titolo di queste serie. Da quel momento in avanti l'attenzione si è spostata sulle battaglie più recenti e moderne, con grande predilezione per lo scenario mediorientale che tanto interesse misto a preoccupazione sviluppa in ognuno di noi. A distanza di qualche anno, anche l'ultimo titolo a mancare all'appello del rinnovamento, e cioè proprio Medal of Honor, ha raggiunto i suoi avversari di sempre. Le differenze rispetto alla distinta concorrenza? Poche in termini tecnici, molte per quanto riguarda l'atmosfera generale: MoH ha sempre fatto dei suoi personaggi principali il fulcro del gioco, raccontando storie di eroi immaginari ma plausibili. Anche in questa nuova interpretazione moderna, MoH non si discosta da questo principio, tanto da raccontare le vicende di non uno

MEDAL OF HONOR HA SEMPRE FATTO DEI SUOI PERSONAGGI PRINCIPALI IL FULCRO DEL GIOCO, RACCONTANDO STORIE DI EROI IMMAGINARI MA PLAUSIBILI



L'interfaccia HUD che indica tipo di armi e munizioni disponibili è nascosta alla vista e richiamabile all'occorrenza.

L'uso di armi differenti, legate al ruolo interpretato, aumenta la varietà complessiva delle avventure che vivremo.

Eccoci a bordo di una jeep: Medal of Honor consente di utilizzare molti mezzi, sia in prima persona, sia da semplici passeggeri.

MULTIPLO DI BETA E UN CAMBIO DI NOME

Come detto nella recensione, al momento di andare in stampa la versione multiplayer di MoH è ancora in fase di bilanciamento. Questo lavoro sta tenendo conto dei feedback ricevuti in seguito all'enorme beta pubblica svoltasi qualche mese addietro, che ha esposto il gioco alle critiche della comunità multiplayer, capace di produrre un'importante mole di segnalazioni riguardante bug, errori e incongruenze. DICE ha rimesso mano al codice e la situazione, stando a quanto abbiamo visto con i nostri occhi, sembra decisamente migliorata. Un'altra cosa che è cambiata è il nome degli avversari che si confronteranno con le forze U.S.A.: a seguito della feroce polemica scatenatasi dopo l'annuncio che gli utenti avrebbero potuto vestire i panni dei talebani, EA è tornata infatti sui suoi passi. Questo significa che "i cattivi" saranno chiamati, in multiplayer, semplicemente "forze d'opposizione". È una scelta che condividete?

Le situazioni da affrontare sono molto varie.

LA STORIA RACCONTATA IN MEDAL OF HONOR CI PORTERÀ A CONTATTO CON TIER 1, RANGER E PILOTI DI APACHE

o due soldati, ma di un'intera forza militare alle prese con uno degli scenari più difficili e pericolosi della storia umana...

LE DUE FACCE DELLA MEDAGLIA

MoH, come tutti gli FPS dei giorni nostri, offre una campagna single player accompagnata da una modalità online multiplayer. Contrariamente rispetto a quanto accade in altri titoli, però, in MoH le differenze tra le due anime del gioco sono più marcate ed evidenti che mai. Benché a gestire l'intero progetto ci sia la grande mano di EA, il gioco ha infatti un vero e proprio team di sviluppo per la sua anima solitaria e un altro gruppo di programmatori dedicati al solo multi: stiamo parlando di Danger Close, la neonata software house californiana, per il single, e di DICE, il team di Stoccolma già responsabile di Bad Company 2, per l'online. E se questo non bastasse, anche i motori grafici delle due modalità sono diverse: un Unreal Engine 3 di taglio classico per il single e un ben più recente e attrezzato Frostbite (sì, lo stesso di Bad Company 2... dopotutto sono sempre i DICE a lavorarci) per il multi. Due giochi in uno, per quanto ci riguarda, mai così diversi e autonomi. Molti di voi, probabilmente, avranno sperimentato personalmente la sezione multiplayer attraverso la beta di qualche mese addietro, riscontrando tutta una serie di difetti e di problemi anche piuttosto macroscopici. Di certo il lavoro di tuning e di debugging deve essere stato frenetico e notevole, perché allo stato attuale non è ancora possibile considerare "definitiva" la versione multiplayer di MoH, di cui ci occuperemo comunque in questa recensione ma che ci riserviamo di inviare in prima linea contro il peso massimo del genere, Black Ops, nei prossimi numeri. Sarà vera guerra, e ve la racconteremo minuto per minuto non appena entrambi i contendenti scenderanno in campo. Ma torneremo dopo sul multi: ora tuffiamoci nella campagna in solitario.

IN GUERRA

"Funziona così: prima si cerca il cattivo, poi lo si elimina. Il contrario non funziona"

Single e multiplayer sono entrambi ambientati in Afghanistan, in un periodo di tempo molto simile ai giorni nostri. Il conflitto tra le forze internazionali (che per gli americani equivale a dire l'esercito degli Stati Uniti...) e i talebani è già iniziato da tempo, e la resistenza non accenna a diminuire di intensità. In questo scenario, c'è un piccolo manipolo di uomini addestrato per essere il migliore dei migliori: stiamo parlando dei Tier 1 operator. Poche decine di uomini, addestrati per muoversi direttamente nel terreno ostile, capaci di mimetizzarsi e di confondersi con i locali e di segnalare movimenti di armi e di nemici alle forze operative dell'area. La campagna single player racconta proprio di alcuni uomini di questo specialissimo commando, benché questa non sarà l'unica visuale sul conflitto afgano a nostra

I Tier 1 in missione: mascherati da pastori afghani possono muoversi su un territorio ostile e identificare agilmente i nemici.

L'uso di fucili di precisione e visori a infrarossi è ampiamente diffuso.

Le mappe di gioco non sono particolarmente grandi e non prevedono quasi mai percorsi alternativi.

MODALITÀ PER TUTTI

Il lato multiplayer di Medal of Honor pare piuttosto aderente agli standard del genere. Iniziamo dalle tre classi giocabili, che saranno Rifleman, Sniper e Special Ops. Ognuna di queste classi ha un suo arsenale di riferimento, con armi che andranno sbloccate ottenendo punti nelle partite, secondo un albero piuttosto organizzato. Le partite possono comprendere fino a ventiquattro giocatori, divisi in due squadre composte da dodici utenti per fazione: le 8 mappe previste per la versione finale saranno giocabili in quasi tutte le modalità disponibili. Le modalità vere e proprie si chiamano Team Assault (un classico deathmatch a squadre), Sector Control (DM con l'aggiunta di punti chiave da controllare e mantenere), Objective Raid (una squadra in difesa di due diversi obiettivi e un'altra che deve assaltarli e avere la meglio) e Combat Mission. Quest'ultima è forse l'unica nota leggermente innovativa (ma neanche più di tanto, se conoscete il multi di Bad Company 2) rispetto alla concorrenza, dal momento che propone una serie di missioni a obiettivi da completare mentre la squadra nemica cercherà di annientarvi, azzerando le vite, limitate nel numero a disposizione di chi attacca.

Una nuvola di sabbia: mirare in certi momenti è davvero una questione di fede, più che di precisione!

MEDAL OF HONOR ALTERNA, MISSIONE DOPO MISSIONE, DIVERSI ASPETTI DEL CONFLITTO, PORTANDO AVANTI UNA STORIA UNICA, RACCONTATA DA UOMINI DIVERSI

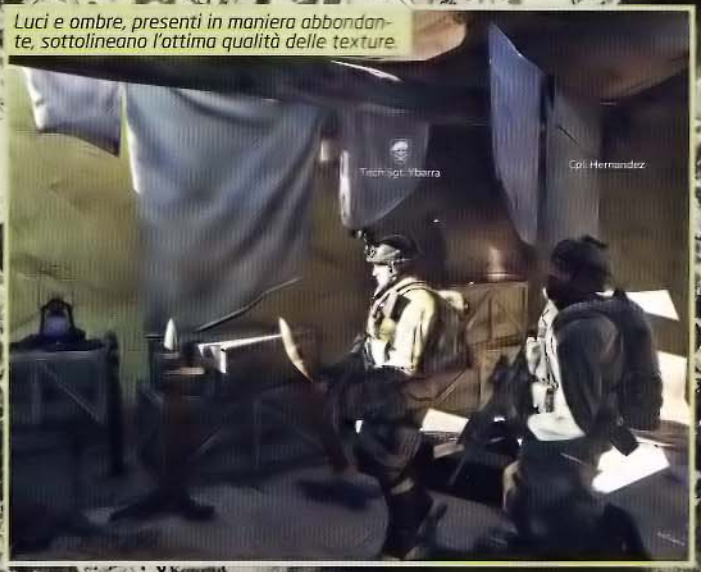
disposizione. Con una struttura della campagna di stampo tradizionale (missioni di gioco sequenziali, divise in checkpoint anche piuttosto frequenti) la storia ci porterà a contatto con Tier 1, Ranger e persino piloti di Apache. Ognuno di questi personaggi ci mostrerà il suo modo di intendere il mestiere di eroe: chi sfruttando le sue capacità di intrusione, chi aprendo il fuoco con potenti attacchi alle roccaforti nemiche e chi, più classicamente, avanzando in grossi reggimenti per i momenti in cui serve la sola forza bruta data dal numero. Gente come Rabbit o Deuce, i due Tier 1 che impersoniamo nel gioco, ci offre missioni di ricognizione, acquisizione di informazioni sugli spostamenti nemici e, in generale, un approccio più stealth, anche se la declinazione di questo gameplay è leggermente più virata all'azione di quanto ci si aspetterebbe. Di contro, il ranger Adams e i suoi colleghi di battaglione propongono momenti di battaglia più convulsi e su campo aperto, spesso con ampio supporto di bombardieri aerei e decine di nemici da azzerare. In alcuni casi, come dicevamo, saremo noi stessi a guidare le bombe e le mitragliatrici del supporto aereo, vestendo i panni di un pilota di Apache impegnato nel vivo dell'azione. MoH alterna, missione dopo missione, questi diversi aspetti del conflitto, portando avanti una storia unica, anche se raccontata da uomini diversi.

IL BISTURI E LA MANNAIA

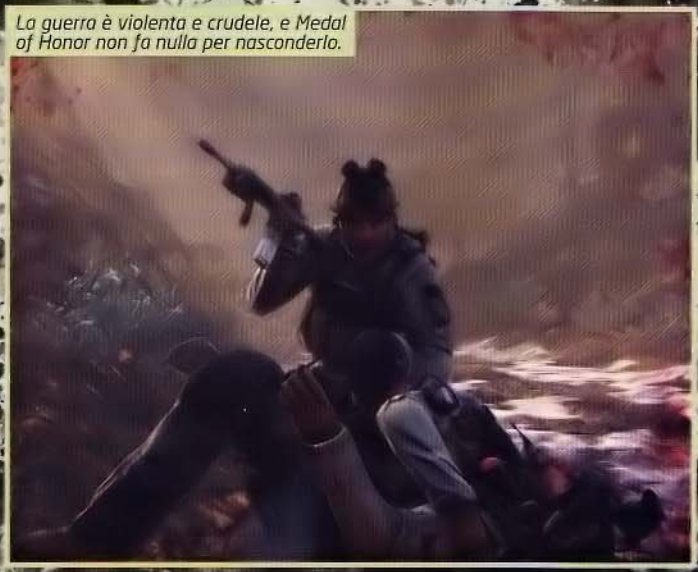
Nonostante qualche scorribanda aerea, e nonostante alcuni mezzi di supporto motorizzati che qua e là faranno capolino (quad e jeep su tutti), la stragrande maggioranza delle azioni contenute nella campagna single player avverrà seguendo le due diverse "filosofie" di guerra: quella dei Tier 1 e quella dei Ranger. Ognuno di questi due diversi dispiegamenti avrà le sue armi di riferimento e la sua dotazione, benché l'interfaccia di gioco e il sistema di controllo rimangano unici per entrambe le tipologie di missioni. In particolare, notiamo che l'equipaggiamento a disposizione si compone sempre di due diverse armi e di una quantità limitata di granate. Al giocatore è lasciata la scelta, all'occorrenza, di rubare le armi al nemico, ma così si perde la possibilità di farsi rifornire gratuitamente e illimitatamente di munizioni dai compagni di squadra, sempre disponibili a dividere un caricatore manco fosse un posto a tavola. Questo fatto, unito alla già citata costellazione di checkpoint, è forse l'aspetto meno gradevole di MoH nella sua parte in singolo: con munizioni quasi illimitate e salvataggi frequenti si rischia di perdere parzialmente la tensione che un'imboscata nemica in una situazione disperata può creare. Tuttavia, questa è veramente una semplice questione di gusto perso-

Sfondare una porta può obbligarci a un corpo a corpo con i nemici.

L'uso di massicce esplosioni e spostamenti d'aria rende alcune sequenze di gioco davvero adrenaliniche.



Luci e ombre, presenti in maniera abbondante, sottolineano l'ottima qualità delle texture


La guerra è violenta e crudele, e Medal of Honor non fa nulla per nasconderlo.

La presenza frequente di checkpoint, a livello normale, rischia di accorciare la longevità dell'intera campagna.

AVREMMO GRADITO LA PRESENZA DI QUALCHE SCRIPT IN MENO E DI UN PIZZICO DI IMPREVEDIBILITÀ IN PIÙ

nale: io mi sono divertito parecchio, complice anche un'ottima varietà di situazioni messa sul piatto. Oltre alle già citate sessioni in movimento su mezzi di terra e aerei, ci troveremo a "cecchinare" dall'alto di una collina usando diversi visori termici, a difenderci in una casupola che strada facendo vedrà ridursi, e parecchio, le sue capacità difensive (sì, un certo grado di deva stabilità dell'ambiente è stato implementato, ma solo nelle aree in cui è previsto dal copione), ad assaltare nel cuore della notte un villaggio infestato da nemici parecchio arrabbiati e via di questo passo.

I Tier 1 sono maestri di precisione: il loro supporto alle compagnie di ranger quando operano da cecchini è molto apprezzato...

Tutte situazioni differenti, sempre pronte a sorprendere grazie al cambio di protagonista e coadiuvate dalle sequenze filmate che ci introducono i cambiamenti della storia. Una storia, che lasciatemelo anticipare, non necessita per forza di cose di un lieto fine: non aspettatevi nessuna fine del conflitto, nessun atto che permetta un armistizio o cose del genere. Queste sono storie di soldati quasi veri e come tali non sempre finiscono con un happy ending...

TECNICA DI GIOCO

L'azione frastagliata e sempre pronta a cambiare passo garantita dalla struttura della campagna si ripercuote anche sulle ambientazioni che il motore grafico è chiamato a renderizzare. Nella campagna single player dovremo affrontare colline innevate e valli sabbiose, paesaggi semi urbani e vere e proprie foreste, avanzamenti nel cuore della notte ed esplosioni in un pieno pomeriggio assolato. Generalmente l'Unreal Engine 3 della modalità single player si comporta piuttosto bene, specialmente nel rendere l'effetto della sabbia e delle tormente di neve: basta un'esplosione, nemmeno troppo ravvicinata, per oscurare un'intera valle con ovvie ripercussioni sulla capacità di mirare il nemico. Davvero ottimi effetti, realizzati tutto sommato senza nemmeno un eccesso di richieste hardware, nella media dei contendenti al trono di FPS. Se a questo sfoggio di muscoli aggiungiamo un'animazione pressoché perfetta dei nemici e degli alleati, un ottimo uso delle luci anche su piccola scala e uno sfoggio di texture e di poligoni decisamente al top, allora il quadro complessivo che ne deriva è più che convincente. L'unica critica all'intero apparato tecnico della campagna single player può essere portata alla liberta di movimento lasciata alla IA: i nemici non cambieranno mai strategia, si nasconderanno solo in attesa di essere scovati lungo pattern facilmente individuabili e senza alcun colpo di scena, se non quelli presenti nello script. Ed è un peccato, perché la campagna, che non dura moltissimo ma ha fascino da vendere, avrebbe beneficiato e molto di un po' di imprevedibilità in più.

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

Commento

Il single player di MoH ha le carte giuste per attirare l'attenzione dei fan degli FPS: ottima qualità tecnica, storia molto ricca di personaggi e spunti e varietà di situazioni piuttosto elevata. Peccato per la scelta di dotarci di munizioni quasi infinite, che comunque non disturba più di tanto, e avremmo anche gradito qualche script in meno e un po' di imprevedibilità in più. A ogni modo, quella raccontata da Medal of Honor è una storia che merita di essere ascoltata e che sa – nel senso strettamente ludico del termine – divertire e appassionare. Call of Duty è avvisato.

Pro: MoH sbarca nel presente
Personaggi e situazioni vari

Contro: Alcune sezioni sono troppo facili
IA molto prevedibile in alcuni passaggi

VOTO 88

■ **CPU:** Dual Core 1,8 GHz (Dual Core 2,4 GHz) ■ **RAM:** 2 GB (4 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** nVidia GeForce 7900GS o ATi equivalente (nVidia GeForce 9800 512 MB o ATi equivalente)
■ **SPAZIO SU HD:** 8 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL

■ **SVILUPPATORE:** Firaxis Games ■ **PUBLISHER:** 2K Games
■ **DISTRIBUTORE:** CiDiverte ■ **MULTIPLAYER:** LAN, Internet
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completo ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 49,90

www.civilization5.com

GOLD AWARD GAMES machine

Sid Meier's Civilization V

Il papà di tutti i wargame storici è tornato, con l'intento di migliorare l'esperienza di gioco di vecchi e nuovi appassionati...

Dopo l'anteprima che avete letto in uno degli scorsi numeri, è giunto il momento di mettere le mani sulla versione definitiva di Civilization V, il tanto atteso manageriale di imperi che, attraversando l'intera storia dei videogiochi, arriva a noi con un carico di novità e di cambiamenti pensati per migliorare ulteriormente l'esperienza di gioco un po' per ogni tipologia di utente, dal fan di vecchio corso alla nuova recluta.

IN CIVILIZATION IL GIOCATORE È AL COMANDO DI UNA CIVILTÀ, CHE PUÒ SEGUIRE DALLA PREISTORIA FINO AL FUTURO GESTENDONE ASPETTI COME LA CRESCITA DEMOGRAFICA, LA COSTRUZIONE DI EDIFICI NELLE CITTÀ, E VARIE SFACCETTATURE DIPLOMATICHE E MILITARI

Già, perché le parole d'ordine di questa edizione sono, come ci era già parso di capire in fase di preview, "semplificazione" e "ottimizzazione": via i concetti più complessi e avvoltolati su loro stessi, cambio radicale per alcune cose presenti fin dalle prime edizioni, e dentro novità tese a rendere più intuitiva la gestione di un impero. Tutto questo, però, con la promessa di non intaccare minimamente la profondità di gioco. Un bell'impegno, che però ha portato, e ve lo diciamo subito, a ottimi risultati: i cambiamenti più radicali, infatti, introducono nuove sfide senza minacciare la complessità generale, mentre i nuovi concetti aggiungono addirittura inediti

Un nuovo motore grafico, nuove regole più semplici e funzionali e tanti cambiamenti: è arrivato Sid Meier's Civilization V!

Le città-stato sono a tutti gli effetti delle civiltà composte da un solo insediamento. Riuscire ad allearsi con loro può fornire importanti aiuti.

Le nuove regole di combattimento, unite alla gestione delle unità non più impilabili in una sola casella, rivoluzionano le guerre e la strategia militare.

UNA DELLE NOVITÀ PIÙ EVIDENTI È LA RINNOVATA INTERFACCIA DI GIOCO

traguardi di gioco lasciando inalterati gli obiettivi tradizionali.
Ma per capire meglio questo ed altri aspetti del nuovo Civilization V forse è il caso di fare un passo indietro e cominciare dall'inizio...

IN PRINCIPIO ERA IL VERBO: PRINCIPIARE

Sbrighiamo subito la pratica inevitabile dello "spiegare cos'è un classico dei videogiochi in due righe, per i giovani e per quelli che si sono addormentati in una camera iperbarica 25 anni fa e si sono svegliati solo oggi". Riassunto delle puntate precedenti: in Civilization il giocatore è al comando di una civiltà, che può seguire dalla preistoria fino al futuro gestendone aspetti come la crescita demografica, la costruzione di edifici nelle città, e varie sfaccettature diplomatiche e militari. Il tutto attraverso una gestione del "campo di gioco" alla Risiko, con tanto di turni e di difesa. Lo scopo finale? Ma che domande: battere tutti gli avversari, diventando l'unica cultura dell'intero pianeta. Per fare questo si possono raggiungere diversi traguardi, da quello scientifico (la colonizzazione dello spazio) a quello diplomatico (la presidenza dell'Onu, che in Civ sembra importare qualcosa...), passando per l'inevitabile vittoria militare (ora limitata alla conquista delle capitali nemiche, non più alla distruzione totale degli avversari) e, novità di quest'anno, la vittoria culturale (generare così tanti punti cultura da completare il progetto utopia). Questo, in poche parole, è Civ. Che poi non sono pochissime, ma che volete: quando un gioco è così articolato non è possibile trascurare proprio niente.

UN PASSO AVANTI E DUE DI LATO

Come dicevamo in apertura, Civilization V ha come caratteristica peculiare un certo grado di semplificazione. Gli ultimi capitoli della serie, specie l'ultimo, avevano introdotto molti nuovi concetti: la religione e la cultura consentivano, per esempio, di conquistare un insediamento senza estrarre nemmeno un'arma, la composizione della popolazione all'interno di una città poteva generare rivolte spontanee, l'uso dei sistemi di governo, unito ancora una volta alla religione, poteva generare vere guerre sante. Tutte idee apprezzabili, ma che hanno reso Civ molto più lento e "pesante" rispetto le origini, a causa dei mille aspetti da tenere in considerazione prima di fare qualsiasi mossa. Per recuperare lo spirito originale, ecco allora un bel colpo di spugna: via la religione così importante e delicata, via la possibilità di ammassare unità militari, via la mappa di gioco divisa in quadrati in favore dei più snelli e intuitivi esagoni. Cambiamenti importanti, che però sembrano colpire nel segno, anche perché accompagnati da un giusto bilanciamento in altre direzioni: se, per esempio, la possibilità di avere una sola unità per casella può spaventare i giocatori più guerrafondai, dall'altro la difficoltà di allestire enormi eserciti e, soprattutto, la difesa automatica delle città (che ora possono essere anche lasciate sguarnite, perché in grado di combattere grazie a una specie di esercito di civili sempre pronto a lottare) rendono più semplice e veloce leggere la situazione sul piano strategico. Alla stessa stregua, l'eliminazione della conquista culturale e religiosa delle città vicine toglie la possibilità di arroccarsi in difesa e "lasciar lavorare" monaci e spie (un altro elemento perso, lo spionaggio). Per bilanciare le mancanze si è pensato di introdurre novità come le città-stato, gli stati fantocci e molte altre belle cose. Insomma, Civ V ha potato alcuni

LA FAME DI HARDWARE È UNA BRUTTA BESTIA

Come sempre, in Civilization uno dei più grossi problemi per gli utenti, in termini di fluidità di gioco, è l'enorme mole di dati che viene generata, specialmente nelle fasi avanzate di ogni partita. Quando l'intera mappa è visibile, ogni unità viene spostata in tempo reale, ogni combattimento deve essere rappresentato. Il risultato? Un gioco che tende a rallentare fino ai limiti fisiologici della macchina su cui gira. Civ V non è esente da questo problema: per limitarlo, perché eliminarlo è pura utopia, consigliamo di pompare un po' RAM e processore, certi che l'ottimizzazione sarebbe stata una strada di gran lunga preferibile...

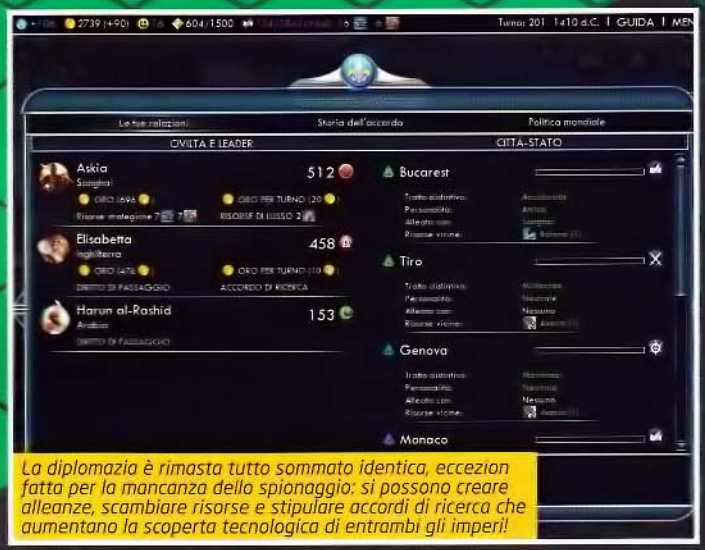
La felicità dell'impero smette di essere differente di città in città per divenire una somma assoluta di tutti i fattori.

La gestione della città è rimasta pressoché invariata, se si esclude la possibilità di acquistare terreni con il denaro per ampliare "manualmente" i confini.

Le politiche sociali utilizzano la cultura, un valore generato da alcuni edifici e possono offrire importanti bonus. Sostituiscono in tutto le forme di governo.

Oltre a difendersi con la milizia popolare, le città possono anche bombardare a distanza i nemici.

L'automazione dei lavoratori sembra ancora più intelligente che in passato. Prestate attenzione, però: la vostra manodopera tende a non avere paura di attraversare interi continenti per andare a costruire una semplice miniera!



La diplomazia è rimasta tutto sommato identica, eccezion fatta per la mancanza dello spionaggio: si possono creare alleanze, scambiare risorse e stipulare accordi di ricerca che aumentano la scoperta tecnologica di entrambi gli imperi!

A LIVELLO ESTETICO, CIV V SI PRESENTA CON UNA MAGGIORE CURA NEI DETTAGLI DEI PAESAGGI

rami dell'albero da cui è germogliato. Alcuni erano piccoli e secchi, altri decisamente più grossi. Eppure non è così che si rafforza un albero?

SÌ, OK, MA IL NUOVO DOVE È?

Abbiamo parlato di cosa è andato perso (la religione e lo spionaggio. I mattoni, insomma, di chi voleva un minimo di azione sullo schermo) e di cosa è stato modificato pesantemente (il combattimento, tra unità non sovrapponibili e città che si difendono è parecchio diverso dai vecchi Civ...). Ora è il turno delle novità vere e proprie. Partiamo dalla più evidente, che è sicuramente l'interfaccia di gioco. Colorata, pulita, veloce e intuitiva, la nuova interfaccia racchiude in una sola videata tutte le informazioni che prima erano distribuite in 4-5 schermate differenti, senza modificare di un minimo il "feeling" con le origini della serie. Davvero un plauso per chi ha curato il restyling: si vede che c'è stata attenzione per l'estetica ma anche per le esigenze di gioco dell'"imperatore". Ottimo impatto anche per le città-stato, mini civiltà gestite dal PC (anche nelle partite a più giocatori), che possono modificare enormemente gli equilibri in campo. Perché? Semplice, un po' perché averle come alleate può portare risorse strategiche e di lusso (che consentono di allestire unità militari o di rendere felice la popolazione), punti cultura, cibo o persino unità militari, e un po' perché attraverso la loro difesa al di fuori della diplomazia originale è possibile indebolire altre civiltà. Avete presente gli Stati Uniti che davano segretamente armi ai Talebani perché questi combattessero l'U.R.S.S., senza necessariamente scendere in campo e iniziare una Terza Guerra Mondiale? Ecco, il concetto è questo e vi vedrà impegnati, se lo vorrete, a offrire soldi e unità a uno stato cuscinetto per tenere impegnati i rivali. Anche una volta conquistata una città-stato o un insediamento nemico troverete delle piacevoli novità: le ripercussioni per un'annessione forzata sono parecchie, ma per fortuna è possibile creare uno stato-fantoccio. In questo modo la città è a tutti gli effetti parte dell'impero e il giocatore ne guadagna l'oro, i punti ricerca e la cultura generati, ma non può decidere che edifici e unità costruire al suo interno. E se queste cosucce di cui abbiamo appena parlato non dovessero bastarvi, potremmo parlare per ore della cultura e di come serva per sbloccare le politiche sociali, veri e propri bonus raggruppati in otto diversi percorsi ognuno composto da diverse opzioni: dal miglioramento del commercio alla specializzazione militare, dall'espansione civile al mecenatismo verso le città-stato.

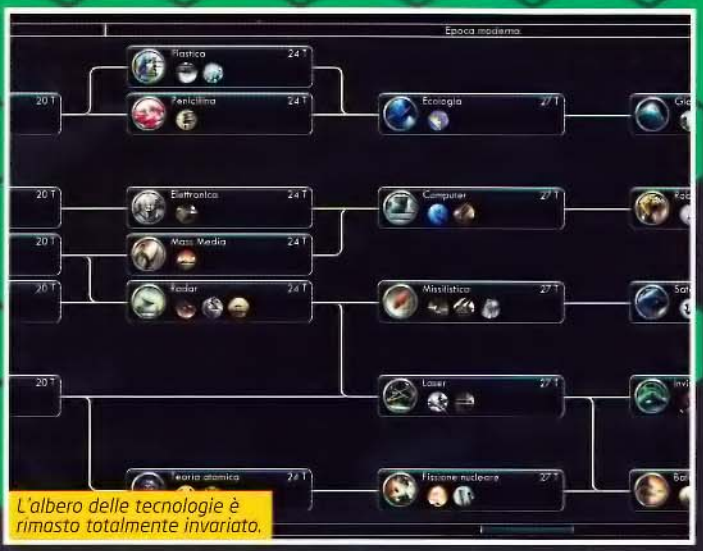
HO VISTO UN POSTO CHE MI PIACE, SI CHIAMA MONDO

Prima di concludere questa carrellata sul nuovo Civ V non possiamo

La nuova interfaccia è pulita e funzionale e consente di modificare la modalità di visualizzazione della mappa per evidenziare diverse informazioni.

Ecco un esempio di texture che mostra la disposizione delle caselle sulla mappa: vedete l'antiestetico quadrato attorno all'accampamento?

La traduzione in Italiano offre qualche "spuria" grafica: nella parte alta del monitor le scritte si sovrappongono alle risorse...

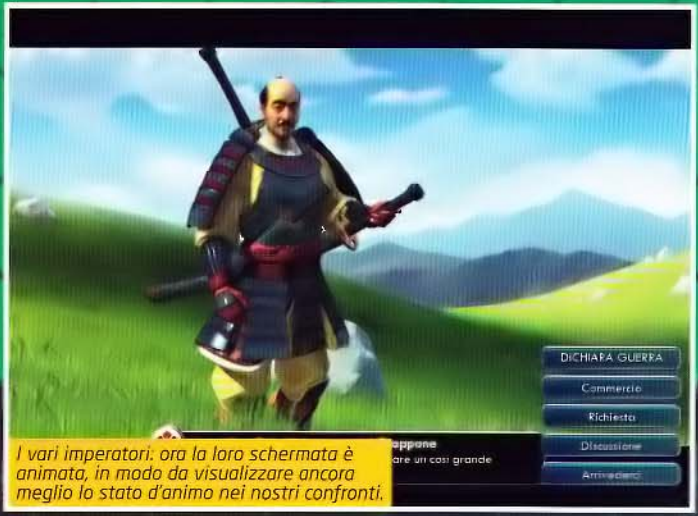


L'albero delle tecnologie è rimasto totalmente invariato.

esimerci dal commentare gli aspetti legati al motore grafico e alla rappresentazione a video di continenti e unità militari. Come sempre, l'effetto scacchiera è preponderante, ma a differenza degli anni passati notiamo, a livello estetico, una maggiore cura nei dettagli dei paesaggi, che poi in un gioco del genere hanno un impatto importante anche in termini di gameplay. Montagne, colline, foreste, pianure, paludi, coste e persino la "Fog of War" hanno un dettaglio gradevole, anche grazie all'utilizzo delle librerie DirectX 10 e 11. Forse l'unico vero e punto a sfavore dell'intero impianto grafico risiede in alcune texture non propriamente perfette, che mostrano un po' troppo sfacciatamente l'origine "scacchistica" del terreno di gioco, un difetto reso più grave dalla presenza di caselle esagonali, in luogo dei tradizionali quadrati delle precedenti versioni. Anche la traduzione dei testi in Italiano ha generato un piccolo difetto: in molti elementi di gioco, su tutti la barra delle risorse in cima allo schermo, le scritte sono così lunghe da sovrapporsi ad altri elementi o da risultare troncate.

MULTIPLAYER PER STOMACI FORTI

Come i precedenti episodi, anche Civilization V propone un multiplayer che ricalca fedelmente le modalità e opzioni del gioco in solitaria. Questo introduce un problema: la durata complessiva di una partita può raggiungere le centinaia di ore, non proprio l'ideale se si deve avere una vita sociale al di fuori del PC. Per ovviare a questo, Firaxis ha pensato bene di consentire il salvataggio delle partite e, opzione non trascurabile di questi tempi, offrire la possibilità di giocare in LAN. Così, almeno, tra un turno e l'altro è possibile scambiare quattro chiacchiere con gli amici...



I vari imperatori: ora la loro schermata è animata, in modo da visualizzare ancora meglio lo stato d'animo nei nostri confronti.

RISPETTO AL PASSATO, SID MEIER'S CIVILIZATION V RISULTA PIÙ SNELLO E AGILE, PUR SENZA RINUNCIARE ALLA PROFONDITÀ CHE HA SEMPRE CARATTERIZZATO LA SERIE

CONSIDERAZIONI CIVILITICHE

Abbiamo capito che Civ V è un tentativo di intraprendere una strada differente rispetto ai precedenti capitoli: invece che aggiungere si è pensato di limare, togliere senza amputare, riorganizzare. Il risultato finale, personalmente, mi trova molto soddisfatto: il gioco ora risulta più agile, il combattimento tra unità è più veloce ma ugualmente strategico, la gestione delle città è leggera pur mantenendo lo stesso livello di micro-management dei vecchi capitoli. Riesco però a sentire in lontananza i lamenti dei fan più accaniti del vecchio modello di gioco, quello più orientato alle emicranie: mancano gli eserciti composti da più unità, la religione, lo spionaggio e mille altre funzioni adatte a far passare un'ora su un singolo turno di gioco, all'occorrenza. Per queste persone l'unica cosa che posso dire è che Civ IV, con tutte le sue espansioni, rimane sicuramente la scelta migliore, specie se sono alla ricerca di wargame storici ortodossi... Per tutti gli altri c'è questo snello, accattivante e accessibile Civ V!

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

Commento

Civilization V è un gran bel capitolo, specialmente ripensando alla serie per intero. L'obiettivo di snellire un gioco divenuto ormai enorme, rimodernandolo con qualche eliminazione qua e là di alcuni aspetti un po' troppo ingombranti ci pare perfettamente raggiunto: il nuovo sistema di combattimento e gradite introduzioni come le politiche sociali o tutto quello che abbiamo menzionato nella recensione, trasformano un gioco lento per definizione in qualcosa di più agile senza rinunciare a profondità e divertimento. A suo sfavore, Civ V ha qualche piccolo difetto grafico e l'inevitabile fame di risorse hardware quando le mappe di gioco si riempiono di unità e di nemici da gestire.

Pro: Cambiamenti e novità per ogni palato
Più scorrevole e accessibile

Contro: Qualche piccolo difetto grafico
Nelle fasi più avanzate si nota qualche rallentamento di troppo

VOTO 94

■ CPU: Dual Core 2.4 GHz (Dual Core 2.6 GHz) ■ RAM: 2 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 8800 GTS/ATi Radeon HD 3850 (nVidia GeForce Serie 400/ATi Radeon HD serie 5000)
■ SPAZIO SU HD: 8.5 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Blue Castle ■ PUBLISHER: Capcom
■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 39,90

deadrising-2.com

DEAD RISING 2

Quando non ci sarà più posto all'inferno, i morti cammineranno sulla terra... e noi li faremo a pezzi nei modi più malvagi.

Questo gioco è una vera patata bollente, uno di quei titoli che sono destinati, volenti o nolenti, a spaccare in due il pubblico. Non cercherò certo di accattivarmi le simpatie di chi mi legge tentando di barcamenarmi in una recensione al limite del funambolismo, anzi, ve lo dico subito, non ho mai compreso tutto questo entusiasmo nei confronti di Dead Rising.

Se andiamo ad analizzare il titolo Capcom, notiamo che esso è figlio di un periodo storico parecchio lontano da quello attuale, nonostante siano passati "appena" quattro anni dalla sua pubblicazione. Era uno dei primissimi figli della cosiddetta next-gen, faceva parte della line up iniziale di Xbox 360 e più di altri dava un'idea concreta di quello che le nuove console avrebbero potuto fare. La grafica era notevole per i tempi, ma quel che più stupiva era la quantità industriale di NPC, in questo caso zombie, su schermo. Abituati a Resident Evil, che ce ne metteva contro neanche una decina, vedersi circondati da centinaia di famelici morti viventi era una sensazione davvero strabiliante. L'idea poi di ambientare la carneficina all'interno di un centro commerciale, suonava come un vero e proprio tributo a Dawn of the Dead di George Romero.

In ogni caso, si presentava come un piatto assai goloso per tutti gli amanti dell'horror splatter, non fosse per tutta una serie di problematiche sulle quali forse non si è chiuso solo un occhio, ma proprio tutti e due. Partiamo dal sistema di salvataggio, completamente "rotto" come si usa dire da queste parti: in pratica c'era un solo savegame disponibile e capite bene che in un gioco dove morire è facilissimo, la cosa non poteva che risultare frustrante. In pratica, a ogni morte vi veniva chiesto se ricaricare l'ultimo save oppure ripartire dall'inizio, ma con il livello e le abilità sbloccate fino a quel momento. Un trucchetto per costringere il giocatore a ricominciare più e più volte in modo da migliorare le proprie statistiche e quindi affrontare le missioni più difficili (soprattutto i boss: delle carogne senza pari).

DEAD RISING 2 È LA FOTOCOPIA DEL SUO PREDECESSORE, USCITO SOLO SU CONSOLE, NEL BENE E NEL MALE

Non so voi, ma dovermi rifare tre o quattro volte le stesse sezioni solo per necessità di raccogliere punti esperienza a me sembra tanto una bella scusa per allungare il brodo, visto che a conti fatti Dead Rising durava sì e no sei ore.

C'è poi la questione del tempo, poiché in questa saga tutto si basa sullo

Anche farsi una semplice foto con l'espressione da demente può incrementare l'esperienza.

I commenti dei tizi che salverete sono sempre inutili: non li aiuterete per ascoltarli, ma per l'esperienza che regalano.

Quando si dice inventiva: un set di trapani, un secchio e la lobotomia è servita.

ESPERIENZA A METÀ

In fase di preview avevamo portato alla vostra attenzione il fatto che la versione PC non avrebbe avuto alcuna Special/Limited Edition. Le cose, purtroppo, non sono cambiate, anzi, forse son addirittura peggiorate. Se non vi fosse noto, l'edizione Xbox 360 vanta un prologo (detto Case Zero) dove vengono narrati gli eventi accaduti in quel di Las Vegas, quindi la morte della moglie di Chuck e la fuga dalla "città del vizio" ormai invasa dagli zombie. Come se non fosse abbastanza, Capcom ha prodotto anche un vero e proprio epilogo chiamato Case West, dove i protagonisti dei due Dead Rising si ritrovano fianco a fianco in un'ultima avventura (almeno per ora). Anche se questi DLC non sono fondamentali, il non averli taglia via una parte di storia, escludendo la nostra piattaforma dal poter godere di un'esperienza completa al 100%. Avremo preferito una sorta di esclusiva temporale, invece così, a meno di cambiamenti futuri, toccherà accontentarsi (tanto per cambiare).

I CANADESI HANNO PREFERITO RIPIEGARE SU UN MOTORE GRAFICO SVILUPPATO IN CASA

scorrere delle ore. Il protagonista, Frank West (un giornalista), aveva tre giorni per venire a capo del misterioso incidente che aveva portato l'intera popolazione della cittadina locale (Willamette) a trasformarsi in putrescenti mangiacarne. Questo arco temporale era chiaramente accelerato e 24 ore corrispondevano a circa due ore reali; man mano che le lancette dell'orologio andavano avanti, ci venivano proposte varie missioni, alcune relative alla trama principale, altre secondarie, tutte però da portare a termine in un certo lasso di tempo. Perché vi sto ammorbando tanto con il primo capitolo? Perché Dead Rising 2 è la fotocopia del suo predecessore, nel bene e nel male. Questa cosa di sicuro farà tirare un sospiro di sollievo a chi ha amato l'originale, uscito solo per console, ma di certo non soddisferà per nulla tutti quelli speravano in qualche cambiamento radicale.

QUATTRO ANNI E... SENTIRLI

48 mesi fa Dead Rising arrivava su un mercato dove si viveva di belle speranze, con tante software house che provavano a cavare qualcosa di buono dalle nuove tecnologie disponibili. Quasi nessuna ci riusciva e spesso i risultati, specialmente su PC, si facevano sentire sotto forma di engine traballanti, frame rate tremendi e texture da mettersi le mani nei capelli.

Persino un cartellone pubblicitario può darci l'ispirazione per creare una nuova arma massacrazombie.

Capcom invece sviluppò in casa un motore grafico multipiattaforma in grado di gestire al meglio CPU multicore e shader avanzati, e lo fece debuttare proprio con Dead Rising in versione console. Oggi quello stesso motore, che nel frattempo ha dato vita a Resident Evil 5, Devil May Cry 4 e ai due Lost Planet, non ha invece asservito il seguito. Di questo faccio un mea culpa, dato che lo scorso numero ho dato per scontato il fatto che i Blue Castle avessero utilizzato l'MT Framework per la loro produzione; invece no, i canadesi hanno preferito ripiegare su un engine sviluppato in casa, di cui comunque non ci possiamo lamentare più di tanto. Ne vedremo poi pregi e difetti.

Dicevamo prima delle similitudini fra il primo e il secondo capitolo. Sono parecchie, anzi a ben vedere sembra proprio che Capcom abbia commissionato un bel compitino agli amici d'oltreoceano, senza lasciare troppo margine all'inventiva o a chissà quali colpi di testa.

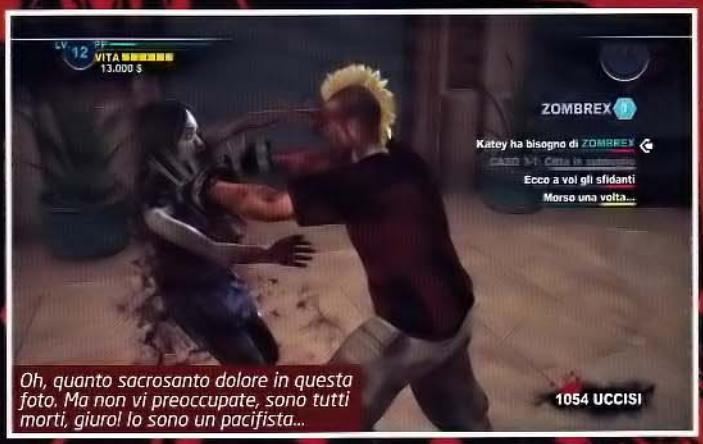
Il personaggio principale non è più un giornalista d'assalto ma un motociclista coinvolto in una sorta di show estremo noto come Terror is Reality (TIR), dove moto armate di sega elettrica devono fare a pezzi il maggior numero di zombie possibile. Manco a dirlo, vince chi ne affetta di più.

Come avrete sicuramente letto nella splendida preview del mese scorso (autocitazionismo. Devo preoccuparmi? ndToSo), il gioco inizia proprio così, fra un affettamento e l'altro. Finita la gara (che sarà il caso di vincere in modo da partire con un po' di soldi in tasca), ci troveremo poi negli spogliatoi, proprio mentre un'esplosione scuote lo stadio. Qualcuno ha

Salire di livello permetterà di esibirsi in questo comodo calcio volante. Non ammazza quasi mai nessuno, ma almeno libera la strada.

Cosa si può fare con un tubo di ferro e dei fuochi d'artificio se non un bel lanciarazzi? Tutta farina del mio sacco, eh!

In ogni gioco di zombie che si rispetti ci deve sempre essere una motosega con la quale farli a pezzi.



Oh, quanto sacrosanto dolore in questa foto. Ma non vi preoccupate, sono tutti morti, giuro! Io sono un pacifista...

L'area di gioco non è particolarmente estesa, ma una mini-mappa a video ci avrebbe risparmiato di fare avanti e indietro da questa schermata.

LE SCHEDE COMBO SONO SENZA OMBRA DI DUBBIO LA NOVITÀ PIÙ INTERESSANTE E DI RILIEVO RISPETTO AL PRIMO DEAD RISING

liberato gli zombie usati per lo show e ora questi si stanno mangiando allegramente la popolazione locale. Un bel guaio visto che fin dall'alba dei tempi (o da quella dei morti viventi) la regola aurea è sempre quella: quando vieni morso, il tuo destino è segnato.
Nel mondo di Dead Rising 2 esiste però un'eccezione: è sufficiente infatti iniettarsi regolarmente un medicinale noto come Zombrex per poter mitigare gli effetti della mutazione. Ovviamente costa un botto, il che è un bel problema poiché la nostra amata figlioletta Katey è stata morsa durante una precedente invasione zombesca in quel di Las Vegas, dove fra l'altro ha perso anche la mamma.
Questo plot strappalacrime serve a giustificare il fatto che ogni 24 ore dovremo procurarci una dose di Zombrex per la piccolina, cosa non semplice visto che i pochi negozi in giro per Fortune City sono gestiti da personaggi loschi intenzionati a lucrare parecchio su ogni oggetto che vendono.
Questo comunque è solo uno dei nostri compiti e benché sia essenziale per il prosieguo della storia, non è certo il punto focale. In pratica ci troveremo nostro malgrado invischiati in una sorta di complotto che ci vede accusati di aver scatenato questo inferno: toccherà rimboccarsi le maniche e sfruttare tutto il tempo che ci rimane (tre giorni) per dimostrare la nostra innocenza.
A questo punto, usando come base di riferimento un bunker sotterraneo, dovremo avventurarci all'interno dei casinò e dei centri commerciali di Fortune City alla ricerca della verità.

NE UCCIDE PIÙ IL TEMPO CHE LO ZOMBIE

In Dead Rising 2 le cose da fare non sono poi così tante: si tratta solo di aprirsi la strada attraverso migliaia di zombie, ammazzandoli nei modi più balordi e ridicoli e cercando, nel contempo, di salvare i superstiti sparsi in giro per la cittadina. Di volta in volta riceveremo via walkie-talkie informazioni relative ai poveri disgraziati in cerca di aiuto e sarà nostro compito trovarli e portarli sani e salvi al rifugio. Queste missioni di scorta sono essenziali per il vostro buon vivere, poiché ogni cristiano salvato dalle grinfie dei mangiacarne vi fornisce un notevole quantitativo di punti esperienza.
La crescita del personaggio infatti è l'unica vera ragione per farsi chilometri di strada avanti e indietro, dato che salire di livello comporta tutta una serie di vantaggi, compreso un maggior quantitativo di energia, un inventario più esteso, velocità, forze e resistenza superiori e via discorrendo. Infine, cosa ancor più interessante, diventare più "grandi" dà accesso a nuove mosse (tipo calcio volante o pestone sul cranio) e, soprattutto, alle carte combo! Questa è senza ombra di dubbio la novità più interessante e di rilievo rispetto al primo Dead Rising, e consente di unire due tipi di oggetti e tirarne fuori un'arma decisamente più "violenta" del normale. Si inizia da cose semplici, tipo una mazza da baseball e una confezione di chiodi per tirare fuori una mazza chiodata, fino ad arrivare a vere e proprie armi di distruzione di massa. Massa putrida, ovviamente.
Le variabili sono parecchie (potete pure tentare combinazioni a vostro piacimento e vedere che succede) e tutte alquanto spassose, non c'è niente da dire; ci si sente un po' come un MacGyver specializzato in armi ammazzazombie, ma del resto non è che si faccia molto altro in Dead Rising 2.
A quanto pare ci sono oltre 50mila non-morti sparsi per tutta la mappa e quindi ammazzarli tutti è solo una questione di tempo: il problema è che ce n'è poco, molto poco. Tutte le missioni, sia primarie che secondarie, sono soggette all'implacabile scorrere delle lancette, quindi va da sé che dovrete decidere con criterio in quali avventure imbarcarvi. Non essendoci però alcun riferimento sulla difficoltà di ognuna di queste situazioni, potrebbe anche succedere di trovarvi immischiati in uno

Preparatevi, perché in questa situazione vi ci ritroverete praticamente sempre... e via un prezioso quadretto d'energia.

Se questa benedetta mossa non la facesse anche nei momenti più inopportuni sarebbe il massimo. Comunque è davvero violenta.

Le meraviglie della motofalciatrice: trita zombie che è un piacere!

Arco e frecce non sono proprio l'arma più potente del gioco, a meno di non attaccarci qualcosa di esplosivo...

Alcuni superstiti avranno bisogno di una mano per essere portati al rifugio. In questo caso, tutto sommato, ci è andata bene.

Uno dei vari giochini disponibili per il puro divertimento personale: c'è anche un simulatore di golf e una sorta di palla d'acciaio rotante.

È UN SURVIVAL SÌ, MA SENZA HORROR, NONOSTANTE IL PIÙ ALTO NUMERO DI MORTI-VIVENTI MAI VISTO IN UN VIDEOGIOCO

scontro decisamente troppo difficile con un qualche boss. Anche se non ci sono mostri orrendi come in Resident Evil, l'umanità deviata che andrete ad affrontare di volta in volta è pure peggio. Non solo hanno una resistenza pazzesca, con una barra dell'energia che scende di un pixel alla volta, ma spesso si muovono a una velocità impensabile per voi, anche perché il caro Chuck Greene non corre, nemmeno per fare un piccolo scatto. E vogliamo parlare della totale assenza di una mini-mappa a video? Era così difficile implementarla? Ok, c'è la freccia che vi guida verso gli obiettivi, ma ogni tanto bisogna fare riferimento alle proprie capacità di orientamento per trovare un bagno per salvare (perché non esistono checkpoint, sappiatelo) o una magazzino per creare qualche arma, il che, in mezzo a un'orda di zombie famelici, non è proprio l'ideale. Purtroppo la verità è che in certi punti, anche se avete fatto tutto quello che potevate per migliorare le statistiche generali, dovrete per forza passare attraverso le forche caudine di qualche boss davvero troppo forte, praticamente imbattibile. Dato che tutto il gioco è regolato dal passare del tempo, non avrete neppure la possibilità di "livellare" ulteriormente, pena la perdita di un punto chiave del gioco e quindi della storia nella sua totalità. Certo, potete comunque andare avanti, ma non scoprirete più nulla fino all'epilogo, un'eventualità alquanto amara. A quel punto l'unica cosa da fare sarà ricominciare da capo, con tutte le statistiche e gli oggetti sbloccati, ma pur sempre consapevoli che dovrete rifarvi un botto di missioni già viste. Non proprio una prospettiva piacevole, ma Dead Rising ha sempre funzionato così: c'è a chi piace questa cosa, ma io trovo che sia davvero un modo poco onesto per allungare la longevità di un prodotto. Deve essere il giocatore a decidere se vale la pena ricominciare o no, invece di trovarsi nella condizioni di non aver altra scelta.

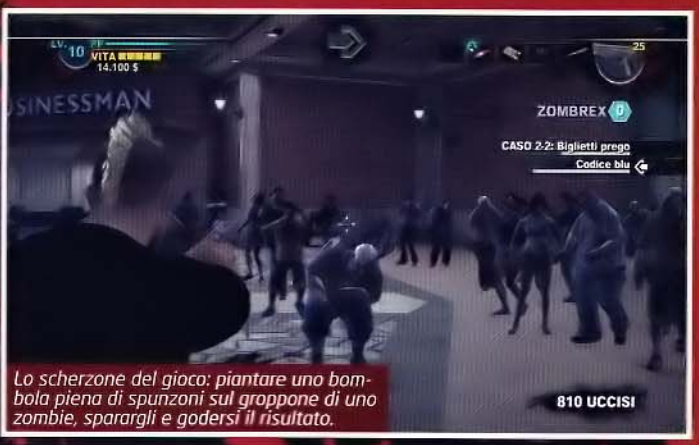
C'è di buono che i Blue Castle hanno almeno introdotto tre slot per i salvataggi e una modalità co-op online che facilita un po' le cose, ma non aspettatevi nessuno sconto. Questo è un survival horror davvero feroce, che non perdona, con un livello di difficoltà decisamente molto alto e capace di ingenerare pesanti dosi di frustrazione nei giocatori al di sotto della soglia hardcore. Non assomiglia per nulla a Resident Evil, non ne ha il plot, né i colpi di scena e non vi spaventerà mai e poi mai. Insomma, è un survival sì, ma senza horror, nonostante il più alto numero di morti-viventi mai visto in un videogioco.

SANGUE E TEXTURE

Il motore grafico proprietario è stato sviluppato con il preciso compito di muovere tonnellate di NPC a video. Ovviamente, il fatto che gli zombie siano stupidi come dei criceti rende le cose più semplici: tuttavia, vedere migliaia di umanoidi su schermo fa davvero impressione. Certo, non aspettatevi le texture più belle del mondo (sono quelle console, fatevene una ragione), anche se comunque la media non è poi così tragica. Il gioco sfrutta le DirectX 10 (ma come sempre non si capisce bene dove) e si avvantaggia dei sistemi operativi a 64 bit, tanto quanto dei processori multicore.

Se la configurazione del vostro PC lo permette, potete non solo spingere la risoluzione fino ai limiti del vostro monitor, ma anche applicare antialias e filtro anisotropico, per una pulizia dell'immagine davvero notevole. C'è da dire che l'AA come sempre pesa un bel po' sulle prestazioni e quindi conviene non spingerlo troppo in là. Non proprio memorabile l'illuminazione, completamente statica, ma probabilmente sarebbe stato un onere eccessivo gestire qualcosa di più complesso. A ogni modo, in generale non ci si può lamentare affatto, anche perché solitamente quando si parla di titoli multipiattaforma il rischio di ritrovarsi con una conversione raffazzonata è sempre piuttosto alto.

Mirko Marangon
tmb@sprea.it



Lo scherzone del gioco: piantare uno bombola piena di spunzoni sul groppone di uno zombie, spararagli e godersi il risultato.

Commento

Ho provato davvero a farmi piacere Dead Rising 2, ce l'ho messa tutta, ma alla fine la verità è che siamo di fronte a un gioco fotocopia del suo predecessore, con poche migliorie e ancora troppi difetti. Il co-op mitiga gli effetti drammatici della folle difficoltà che non di rado si abbatte sul giocatore imberbe, ma alla fine le meccaniche di gioco sono così rigide da lasciare ben poco spazio all'improvvisazione. Il titolo Blue Castle premia solo chi ha la voglia e la pazienza di riaffrontarlo più e più volte: una scelta di design rischiosa, di certo non alla portata di tutti. Anche se l'idea di massacrare un'infinità di zombie nei modi più creativi possibili è fondamentalmente vincente, tutto il contorno è parecchio traballante e bisogna passare sopra troppi difetti per poterlo premiare.

Pro: Assemblare armi e ammazzare zombie...
... una combinazione perfetta.

Contro: Difficoltà estrema, in alcuni frangenti.
Schema di gioco troppo ripetitivo.

VOTO 74

■ CPU: Single Core 3 GHz (Dual Core 2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X800/nVidia GeForce 6800 (ATi Radeon 3800/nVidia GeForce 9800)
■ SPAZIO SU HD: 8 GB ■ CONNESSIONE: Assente
■ SVILUPPATORE: SPELLBOUND ■ PUBLISHER: DREAMCATCHER
■ DISTRIBUTORE: JOWOOD ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 49.90

www.arcania-game.com

ARCANIA: GOTHIC 4

Gothic cambia nome e sviluppatori. Sarà diverso anche il suo destino?

Nel mondo dei videogiochi ci sono titoli che passano inosservati, capolavori in grado di assurgere alla gloria imperitura di critica e pubblico e quelli che, per diritto di nascita, si pongono come pomi della discordia per eccellenza tra appassionati. La saga di Gothic appartiene sicuramente a questa categoria grazie a titoli di alto livello e capitoli meno riusciti, condizionati da realizzazioni decisamente non all'altezza della situazione. Nata agli inizi di questo decennio, la serie è da sempre associata a un altro nome, quello dei Piranha Bites, sviluppatore tedesco che nel corso degli ultimi nove anni si è occupato dei primi episodi della serie ed è spesso è finita sotto il fuoco di fila delle critiche a causa di un gioco di sostanza ma terribilmente bacato nella sua parte tecnica.
I modder si diedero molto da fare ma il fallimento commerciale venne preso a emblema dai molti publisher, che aspettarono qualche anno prima di far ripartire un genere dalla difficile profittabilità.

MAN MANO CHE SI PROCEDE NELL'AVVENTURA È POSSIBILE INDIRIZZARE L'ATTITUDINE DEL NOSTRO ALTER EGO VERSO IL COMBATTIMENTO O L'USO DELLA MAGIA

L'occasione migliore si è presentata proprio quest'anno sulla scia del successo di Dragon Age: Origins, The Witcher e, in misura minore, Risen ed Ego Draconis. Riusciranno gli acerbi (nel genere RPG) Spellbound a far tornare la saga ai fasti di un tempo?

BASTONI TRA LE RUOTE

Si tratta di una bella domanda, visto che Piranha Bites ha già dato alle stampe il solido Risen, riconquistando buona parte della fiducia persa negli anni, e che il nome Gothic è un richiamo fortissimo per tutta quella comunità di appassionati che adora

Ecco Diego, il nostro mentore nella parte iniziale dell'avventura.

Come al solito è la ricerca di oggetti specifici il motore dietro alle quest di molti RPG. ArcaniA non fa eccezione.

Il gioco mescola filmati in FMV...

CRAFTARE SENZA RITEGNO...

... e senza strumenti non ci era mai capitato. Eppure in ArcaniA succede anche questo, visto che, a un inventario senza limiti di spazio e di peso (il sogno di ogni avventuriero), si aggiunge un sistema di crafting classicamente concepito ma mal bilanciato nei suoi elementi essenziali. Una volta trovata una pergamena con le istruzioni per la realizzazione di un oggetto, una pozione o una pietanza, occorre entrare in possesso delle materie prime necessarie alla sua creazione. Tutto come da tradizione per quanto riguarda elisir e cibi che, dopo un'attenta esplorazione, si possono recuperare in discrete quantità risparmiando così parecchio denaro. Il problema risiede nella realizzazione di armi e armature: metalli e minerali sono piuttosto rari e solo verso la fine del gioco ci viene permesso di creare qualche arma e protezione (peraltro non eccezionale). Posto che si sarebbero potute ideare quest interessanti basate sul crafting, sorprende lo scoprire che per catalizzare, cucinare e fondere materiali non parrebbe essere necessario l'uso di strumenti alchemici, pentoloni e forge, nonostante questi siano presenti nel gioco. Va bene craftare come, dove e quando si vuole, ma tirare fuori una spada dal niente stando in piedi in mezzo a un ponte di corde...

IN ARCANIA SOLO GROSSI GRUPPI DI NEMICI POSSONO METTERCI IN SERIA DIFFICOLTÀ

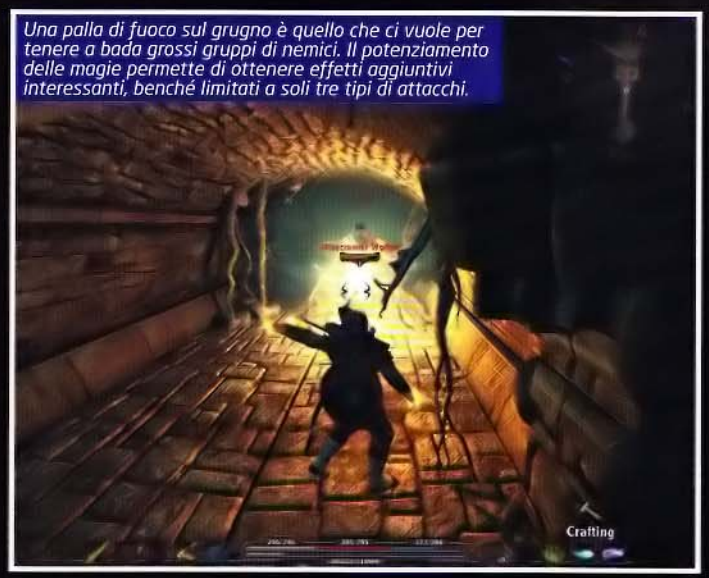
gli RPG d'azione d'ispirazione prettamente fantasy. La storia di ArcaniA parte proprio da dove si era conclusa una delle vicende collaterali del gioco principale al termine della prima espansione, Forsaken Gods. La sete di conquista del Re oscuro Rhodan III lo porterà sull'isola di Feshyr: a farne le spese sarà un piccolo villaggio di pescatori, distrutto dalla furia omicida delle sue truppe. Unici sopravvissuti alla carneficina saranno il protagonista (un umile pastore) e il suo amico commerciante, costretti a recarsi sull'isola principale dell'arcipelago. Qui, il nostro avventuriero senza nome proseguirà nel suo apprendistato di cappa, spada e magia portando a termine numerose quest della storia principale e altrettante collaterali per crescere di livello e acquisire quel genere di abilità in grado di fare la differenza tra la vita e la morte contro orde assetate di sangue o singoli nemici di alto livello. Lo scopo ultimo del gioco è la ricerca di un tempio all'interno del quale si cela un oggetto che permetterebbe all'oscuro signore e ai suoi scagnozzi di proseguire indisturbati nella conquista di tutta la regione. A voi il compito di mettergli i bastoni tra le ruote a suon di spadate, dardi e palle di fuoco.

MAGHI IN ERBA

La gestione del personaggio in ArcaniA è sicuramente molto più semplice rispetto ad altri RPG: non esiste un sistema di creazione e personalizzazione e quindi, fin dall'inizio, dovremo tenerci come protagonista dell'avventura l'anonimo pecoraio designato come eroe di questa vicenda. Le caratteristiche di base sono le solite per un RPG di questo tipo e vedono, oltre ai classici di attributi fisici, la gestione di tre elementi di base: energia, stamina e mana. Man mano che si procede nell'avventura è possibile indirizzare l'attitudine del nostro alter ego verso il combattimento o verso l'uso della magia in base a come decideremo di equipaggiarlo e a come investiremo i punti abilità a ogni passaggio di livello. Prediligere armi bianche e protezioni pesanti sarà la scelta di chi apprezza il corpo a corpo mentre abiti leggeri con grandi capacità di rigenerazione del mana sono l'opzione migliore per i maghi in erba. Nulla impedisce di scegliere combinazioni che mescolino entrambi gli aspetti in un ibrido capace di dare maggiore varietà possibile al gameplay. Da questo punto di vista, tuttavia, ci si accorge quasi subito che le possibilità sono limitate per le abilità di spada e per la magia. Non è infatti possibile scegliere alcun tipo di mossa da effettuare ma solo potenziarne alcune famiglie che il gioco esegue in automatico semplicemente cliccando a ripetizione il tasto sinistro del mouse, alternando una spesso inutile parata con il destro. La stessa cosa vale per gli incantesimi: solo tre sono quelli disponibili (palla di fuoco, di ghiaccio,

... e artwork fissi per spiegare il dipanarsi della storia. Avremmo preferito una soluzione unica, ma l'accostamento non funziona male.

Inventario e scheda del personaggio in una comoda schermata intuitiva.



Una palla di fuoco sul grugno è quello che ci vuole per tenere a bada grossi gruppi di nemici. Il potenziamento delle magie permette di ottenere effetti aggiuntivi interessanti, benché limitati a soli tre tipi di attacchi.

Gli scontri all'aperto sono un antipasto di quello che...

... succede nelle segrete. Peccato per la ripetitività che si incontra nella struttura e nei combattimenti di molti dungeon.

Gli NPC con cui dialogare, purtroppo, non sono assoldabili: in ArcaniA si combatte sempre da soli.

PORTANDO A TERMINE TUTTE LE MISSIONI PROPOSTE (ANCHE QUELLE OPZIONALI) L'AFFRESCO DEL MONDO DI ARCANIA NE ESCE DISCRETAMENTE TRATTEGGIATO

scossa elettrica) rendendo abbastanza povera la varietà di alternative utilizzabili in ogni situazione.

RITIRATA STRATEGICA

Purtroppo si tratta di una scelta precisa fatta degli sviluppatori: l'idea era quella di realizzare un sistema di combattimento immediato, che permettesse al giocatore di dedicarsi al semplice button mashing in stile Diablo per portare gli attacchi a distanza ravvicinata e per schivare i colpi dei nemici effettuando una serie di veloci capriole laterali o all'indietro. Visto che ogni avversario carica i suoi attacchi in modo lento ed evidente, è facile scansarsi velocemente: in altre parole, solo grossi gruppi di creature possono metterci in seria difficoltà. Per questo motivo la dinamica dei combattimenti è praticamente sempre la stessa: che ci si trovi all'aperto o al chiuso, si attirano i mostri dalla distanza a suon di palle di fuoco (o frecce/dardi) continuando ad arretrare, per poi entrare nello scontro diretto stando attenti a non farsi circondare. Anche se i mostri spesso vengono mescolati tra loro per attaccare contemporaneamente da vicino o dalla distanza, la tecnica non cambia; solo nelle situazioni più complicate bisogna tenere una mano sul pulsante delle pozioni o dell'inventario per mangiare un boccone al volo e riportare salute e mana a pieno regime. Insomma, non occorre molto per adattarsi al gameplay degli scontri ma tatticamente ArcaniA non è in grado di offrire la profondità di titoli recenti quali Ego Draconis (la gigantesca varietà di build di incantesimi) o Risen (ottima gestione del tempismo di attacchi e parate).

FATTORINO O SICARIO?

La poca profondità del combattimento non è l'unico aspetto criticabile: anche il sistema di quest non permette di viaggiare granché con la fantasia a causa della sua ripetitività. A parte le prime due ore, in cui il giocatore è chiamato a fare pratica con interfaccia, inventario e alcune semplici quest preparatorie, il canovaccio da seguire è sempre lo stesso. Si entra in una delle sei macrozone dell'isola di Agraan e si cerca un modo per arrivare in quella successiva: a questa quest principale se ne sommano in media altre tre o quattro che non vanno oltre il ritrovamento di un oggetto o di un

Per spostarsi velocemente nelle varie zone dell'isola si possono usare appositi teletrasporti, previa attivazione.

La palude è una delle zone meglio concepite del gioco, e lo stesso discorso vale per le creature al suo interno.

La visitina dal mercante è un grande classico prima di iniziare a menare le mani. I prezzi sono, come sempre, da ladrocinio.

NIENTE MANA, SIAMO ARCIERI

Ai giocatori che amano menare le mani e non intendono sviluppare abilità magiche, ArcaniA offre un'alternativa interessante anche se non cambia di molto la struttura dei combattimenti. Oltre alle armi a una o a due mani, è possibile imbracciare archi o balestre con cui ammorbidire i nemici prima che questi arrivino a distanza ravvicinata. Il sistema di caricamento è ben gestito soprattutto per l'arco e tiene conto della parte del corpo colpita del nemico, privilegiando, ovviamente i colpi alla testa. Ovviamente il sistema non usa mana ma solo frecce e dardi, da recuperare in forzieri o presso le bancarelle dei venditori.

Buona parte degli scontri inizia con una salutare e tattica fuga a rotta di collo.

SUL FRONTE DELLE COSE SPIACEVOLI È IMPOSSIBILE NON SEGNALARE IL FRAMERATE NON SEMPRE COSTANTE DEL GIOCO

personaggio che possa soddisfare le necessità di questo o quell'altro NPC. A lungo andare, il fare da fattorini o sicari prezzolati tende a stancare anche pensando alla qualità dei dialoghi: i topic sono pochi e non esiste un sistema di risposte multiple che possa indirizzare l'avventura in una direzione o in un'altra (tranne in un caso, a metà gioco, ma il risultato è sempre lo stesso). La storia ne risente quindi, anche se mettendosi di buona lena a portare a termine tutte le missioni proposte (anche quelle opzionali) l'affresco del mondo di ArcaniA è comunque discretamente tratteggiato. A compensare, in parte, queste mancanze pensa la longevità del titolo di Jowood: giocato a livello normale prende almeno venti ore di tempo, e livello hard si arriva sicuramente oltre le venticinque. In questo ultimo caso bisogna fare molta attenzione a non farsi prendere dalla frustrazione nel fallire i combattimenti, un'anticamera della noia di cui la scarsa varietà è un pericoloso accelerante.

LOOT ROTOLANTE

Ci sono alcune considerazioni da fare anche per quanto riguarda la parte prettamente tecnica di ArcaniA. Queste considerazioni, una volta sommate tra loro, restituiscono una valutazione discreta ma che non riesce a raggiungere l'eccellenza. Realizzato con la versione 7 del Trinigy Engine cui è stato aggiunto il middleware PhysX di Nvidia per la parte fisica, ArcaniA ha alcune buone frecce al suo arco per quanto riguarda la struttura degli esterni: vegetazione, montagne, villaggi e fortificazioni sono di buon livello e riescono a restituire una discreta sensazione di esplorazione all'occhio dell'avventuriero casuale. Anche i nostri avversari, umani e creature, non sono male, ma la varietà lascia molto a desiderare ed è evidente l'ampia opera di riciclaggio effettuata per i modelli dei personaggi e i loro visi in occasione delle conversazioni. Le potenzialità del motore fisico "made in nVidia" sono evidenti, in particolare quando colpiamo nemici che cadono rotolando da un pendio, costringendoci a inseguirli per poter recuperare il bottino che portano appresso. Sul fronte delle cose spiacevoli è impossibile non segnalare il framerate non sempre costante del gioco anche su un sistema di fascia media con qualche animazione approssimativa del protagonista, un fenomeno che su macchine prestanti tende a scomparire: in ogni caso, la qualità generale non è tale da giustificare il possesso di un PC ninja per ottenere prestazioni convincenti. Le texture degli interni non sono male, ma non si può fare a meno di notare la ripetitività di molti dungeon che ne spersonalizza la visita e rende molte segrete opzionali del tutto trascurabili se non per il gusto di finire il gioco nella sua interezza. Nulla da segnalare invece sul fronte del comparto audio, con la consueta selezione di effetti di spadate e magia e dialoghi discretamente recitati.

Matteo "Elvin" Lorenzetti
elvin@sprea.it

I dialoghi possono andare in una sola direzione e sono quasi sempre concentrati sulla natura delle quest. In ArcaniA non ci sono molti modi di fare conversazione.

The bloody fungi. Deadly morels! DEADLY MORELS!

Commento

Per quanto piacevole in alcuni frangenti, ArcaniA è un gioco che risulta un RPG "di maniera" sotto ogni punto di vista: l'immediatezza del gameplay non viene supportata dal resto della produzione, che si presenta saltuariamente lacunoso nel sistema di combattimento e nella progressione del personaggio. Dialoghi non particolarmente ispirati, scarsa varietà delle quest e una certa ripetitività di dungeon e nemici al loro interno completano un quadro che viene risollevato da una longevità più che convincente, anche se non sempre le ore spese in ArcaniA riescono a reggere il confronto con quanto proposto dalla concorrenza. Chi, però, deve assumere costanti dosi di RPG lo troverà un titolo discreto.

Pro: Oltre venti ore di RPG vecchio stile
Combattimento immediato...

Contro: ... ma tatticamente molto monotono
Storia, dialoghi e quest non entusiasmanti

VOTO 70

QRCODE

Guarda il fantastico video di ArcaniA, tutto in Italiano! Scopri come fare a pagina 72!

■ CPU: Single Core 2,4 GHz (Dual Core 2,0 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 6600/ATi Radeon 1600XT (nVidia GeForce 7900GT/ATi Radeon HD 2400)
■ SPAZIO SU HD: 8 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Konami ■ PUBLISHER: Konami
■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ MULTIPLAYER: Internet, stesso PC
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 39,90

www.konami-pes2011.com

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

Chi lascia la strada vecchia per la nuova sa quel che lascia, ma non sa quel che trova.

La vita è una giostra coi cavalli rosa e i carillon. La vita dei simulatori di calcio è, invece, una montagna russa ricca di capelli al vento e sole in faccia, ma anche di discese vorticose verso tunnel bui. Konami ed EA Sports stanno facendo un po' così, come quando si giocava a "ce l'hai" o a "rialzo" nei cortili polverosi della scuola elementare. Su PC soprattutto, dove fino allo scorso anno lo scettro del Regno del Pallone era saldamente nelle mani della casa giapponese. Dopo il clamoroso (ma non inaspettato) 93 assegnato a FIFA 11 nello scorso numero, sarebbe stato lecito attendersi una risposta forte da Pro Evolution Soccer 2011, soprattutto in virtù della ventata di rinnovamento che – finalmente! – sta per coinvolgere la serie in tutte le sue incarnazioni. Come detto nel cappello, però, abbandonare la via conosciuta per avventurarsi in sentieri non ancora battuti è una pratica rischiosa, che può portare a ottimi risultati, ma anche a inciampi rovinosi. Pro Evolution Soccer 2011 è un po' come Cappuccetto Rosso, che sta addentrandosi nel bosco e ancora non ha deciso se puntare dritta alla casa della nonna, o cedere alle lusinghe del lupo cattivo. È innegabile come il team di sviluppo abbia introdotto novità tutt'altro che secondarie, limando qua e là alcuni dei difetti cronici della serie. Così come è altrettanto evidente che il gioco sia ancora un cantiere aperto, con problemi importanti in aspetti cruciali come il sistema di controllo e l'intelligenza artificiale. Pro Evolution Soccer 2011 è un prodotto in divenire, un bruco appena trasformato in crisalide che sta lavorando per spalancare un giorno le ali al sole. Vedere una delle mie serie preferite navigare verso una rotta precisa (e che mi piace parecchio, intendiamoci bene), dopo anni di sedentaria pigrizia, è sicuramente il segnale che Konami sa imparare dai propri errori e ha trovato la via della redenzione. Però, qui tocca valutare il titolo in quanto prodotto finito e in vendita nei negozi: come tale, Pro Evolution Soccer 2011 è un balzo indietro rispetto a quello che abbiamo potuto apprezzare anche solo un anno fa.

PRO EVOLUTION SOCCER 2011 È UN PRODOTTO IN DIVENIRE, E LO SI CAPISCE GIÀ DALLE PRIME BATTUTE

La scena dell'ingresso in campo è sempre caratterizzata da un taglio cinematografico unico

Pinturicchio in maglia rossonera? Si può, grazie al calciomercato della Master League.

Zalayeta tenta l'acrobazia: il risultato non sarà dei migliori.

Un taglio in diagonale e Pato è libero al tiro: tutto troppo facile per il giovane brasiliano.

UNO STADIO TUTTO NOSTRO

È un cavallo di battaglia del dottor Galliani, mentre la Juventus sta già provvedendo a costruirsene uno di proprietà. Sto chiaramente parlando dello stadio, il tempio dedicato al dio del pallone in cui migliaia di adepti si recano durante il weekend e nelle partite infrasettimanali per rendere il doveroso omaggio ai propri idoli. Tra le novità del già potentissimo editor che la serie Pro Evolution porta in seno c'è la possibilità di dare vita allo stadio dei propri sogni. Sebbene non sia possibile mettere mano a quelli già presenti, il titolo Konami permette di edificarne uno da zero, partendo da scheletri preconfezionati e addirittura aggiungendo texture personalizzate, purché si rispettino le corrette dimensioni. L'operazione non è complicata da portare a termine, a patto di essere dotati di un po' di buona volontà e creatività. Dopotutto, giocare le partite sul proprio terreno ha un sapore davvero epico, e aggiunge quel pizzico di coinvolgimento emotivo che è purtroppo assente in altri aspetti del gioco.

LA MANNA, CON STILE

Dal punto di vista delle opzioni e delle modalità di gioco, il titolo Konami non perde assolutamente il passo con la concorrenza. Alle classiche presenze degli ultimi anni si aggiungono due importanti novità come la licenza ufficiale della Coppa Libertadores (la sorella sudamericana della Champions League, per chi non lo sapesse) e la possibilità di giocare la Master League con sette campionati diversi (contro i cinque di PES 2010), anche online. Questa seconda opzione, soprattutto, potrebbe essere in grado di esaltare l'elevato numero di persone che sono solite completare stagioni intere tra sessioni di calciomercato, gestione delle finanze e partite vere e proprie sul rettangolo verde: qualora la community in rete dovesse rivelarsi nutrita, la Master League online potrebbe diventare una vera e propria testata d'angolo sulla quale costruire il successo di questa edizione. Naturalmente, non mancano tutte le prelibatezze che sono state introdotte nell'arco degli ultimi anni, come la modalità Diventa un Mito, dove è possibile accompagnare un atleta lungo tutta la sua carriera, ora interpretando finalmente uno qualsiasi dei ruoli disponibili nel calcio, escluso quello del portiere. Districarsi tra tutte le possibilità offerte da Pro Evolution Soccer 2011 avrebbe potuto rivelarsi un vero problema: per fortuna, i menu non solo sono stilosissimi, ma sono navigabili in modo estremamente comodo e intuitivo; il merito è di tanti piccoli accorgimenti come, ad esempio, l'introduzione della lavagna tattica, grazie alla quale è davvero un giochino da ragazzi dislocare i calciatori sul campo ed effettuare qualsiasi tipo di modifica o sostituzione, anche a partita in corso.

Il sistema "punta e clicca" di gestione della squadra è tra le cose più comode mai viste in un gioco sportivo.

LA MASTER LEAGUE ONLINE POTREBBE DIVENTARE LA VERA E PROPRIA TESTATA D'ANGOLO SULLA QUALE COSTRUIRE IL SUCCESSO DI QUESTA EDIZIONE

LA PALLA ROTOLA?

In Pro Evolution Soccer 2011 viene da chiederselo già dopo poche partite. Le certezze di una vita, insomma, sono messe in dubbio da una fisica del pallone che non pare rispettare quella legge naturale per cui gli oggetti sferici rotolano per inerzia fino a quando l'attrito col terreno e con l'aria ne arrestano la corsa. Qualsiasi siano le condizioni meteorologiche impostate al lancio del match, difatti, il movimento della palla sembra viziato da una sorta di "effetto pozza", tendendo ad arrestarsi in modo più brusco e rapido di quanto ci si aspetti da una sfera di cuoio che rotola su un manto d'erba. I ventidue in campo, evidentemente consapevoli di questo, hanno anch'essi la tendenza a cambiare direzione e correre

Durante la Champions League l'hud si personalizza con i loghi della competizione. Peccato solo che il Chelsea non disponga nemmeno quest'anno delle maglie ufficiali.

Vucinic, invidioso di Zalayeta, tenta anche lui la rovesciata.

I menu sono stilosissimi, proprio come Ringhio e capitan Zanetti.

FINTAMI TUTTO

Come trasformare un gioco di calcio in un picchiaduro a scorrimento? Facile, basta introdurre un sistema di finte combinate da costruire attraverso un apposito pannello. Sostanzialmente, si tratta di scegliere fino a quattro tra le decine di colpi speciali e assegnare la "combo" a una delle direzioni della levetta analogica destra: in questo modo, i giocatori estremamente tecnici saranno in grado di prodursi in una sequenza di numeri da circo degna del miglior freestyler. Sebbene l'utilità in partita sia un po' dubbia, c'è da dire che è parecchio divertente sperimentare gli effetti delle numerose combinazioni possibili.

Jeda (ora al Lecce) si fa piccolo piccolo per permettere a Matri il colpo di testa. Biondini osserva perplesso la scena.

Berbatov, Rio Ferdinand e Piqué si confrontano in un duello aereo. Nonostante l'inferiorità numerica, sarà lo spagnolo ad avere la meglio.

attraverso una sorta di "micro scatti" concatenati l'uno all'altro, come se non fossero bene implementate l'analogicità e la progressione naturale del movimento di un corpo. In un contesto come quello appena dipinto, mal s'innesta il nuovo controllo a 360° della corsa, dei dribbling, del passaggi e dei tiri, la cui gestione è di difficile interpretazione anche nelle situazioni più agevoli. A peggiorare ulteriormente le cose subentra anche la nuovissima barra progressiva del passaggio, che funziona alla stessa stregua di quella del tiro e che permette di calciare il pallone con una forza differente, proporzionalmente alla durata della pressione del tasto apposito. Il sistema di per sé funzionerebbe anche abbastanza bene, ignorando totalmente il fatto che spesso il passaggio viene rivolto a un giocatore diverso da quello che vorremmo (ma questo è un difetto comune a tutti gli ultimi episodi della serie); purtroppo, la non perfetta intelligenza artificiale dei compagni ne vanifica ogni aspetto positivo, trasformandolo in un boomerang che ritorna in piena faccia alla giocabilità. Troppo spesso, ad esempio, ci si ritrova a combattere invano contro situazioni tatticamente disordinate, caratterizzate da continui rimpalli casuali su cui il controllo del giocatore è pressoché nullo, visto che il fattore "pinball" di PES 2010 non è stato in nessun modo corretto. Dall'altra parte, invece, nelle situazioni di contropiede è diventato troppo, troppo facile arrivare a rete sfruttando lo stesso schema. I difensori avversari sembrano non riuscire a interpretare nel modo corretto il passaggio in diagonale dalla tre quarti su un taglio in profondità di un attaccante, col risultato che anche al massimo livello di difficoltà mi sono ritrovato a metà Master League con già un centinaio di gol in saccoccia: la maggior parte di questi sono stati segnati proprio sfruttando in partenza la classica mattonella sinistra di Ronaldinho e lanciando rasoterra Pato o Higuain (in rossonero grazie a un'oculata sessione di calciomercato) per i più comodi 1vs1 contro il portiere avversario. Ovviamente, questo problema non si pone giocando contro un avversario umano consapevole del problema e capace di gestire manualmente il cambio

LA NON PERFETTA INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEI COMPAGNI VANIFICA SPESSO LE PIACEVOLI INTUIZIONI DEL NUOVO SISTEMA DI PASSAGGI

L'impianto monegasco in tutta la sua magnificenza: piccolo, ma davvero un gioiello.

I calci di rigore si tirano con questa telecamera: prendere le misure nel modo corretto a volte diventa un'impresa. Questione di abitudine, comunque.

CHE GOLASSO, AMISCI!

Anche quest'anno, diversamente da quanto accade in FIFA con gli "scempi" vocali di Caressa e Bergomi, la telecronaca di Pro Evolution Soccer è più che ascoltabile. Fin godibile, oserei dire. I commenti del duo Pardo/Altafini, salvo rarissimi casi, sono sempre coerenti con quello che accade a schermo, anche se permane la sensazione che più di qualche frase ("deve darla però...") sia stata spudoratamente riciclata dallo scorso episodio della serie. A quando la Carbonero per le interviste da bordo campo?

...ace vincere facile? È bastato un ante forte e rasoterra per ...

...mandare in bambola i difensori del Chievo...

...e segnare in scioltezza con Floro Flores.

di controllo dei giocatori, così da andare a coprire lo spazio del taglio e impedendo il filtrante; nelle partite contro la CPU, invece, bisogna sforzarsi di non utilizzarlo continuamente per non viziare il risultato finale, sfruttando quella che è una topica evidente dell'intelligenza artificiale.
Un altro difetto palese riguarda l'arbitraggio in relazione alla fisicità degli scontri tra i calciatori. La stragrande maggioranza dei tentativi di pressing o di raddoppio sul portatore di palla porta a un calcio di punizione in favore dell'avversario. Entrare in scivolata anche quando non servirebbe, invece, aumenta considerevolmente la possibilità di portare via il pallone, anche se il gesto viene effettuato in modo irruento o scoordinato.

TUTTO ROTTO? NO, DAI...

Sebbene quanto scritto nell'ultima parte della recensione possa far supporre che Pro Evolution Soccer 2011 sia un titolo insufficiente, bisogna che vi faccia partecipi anche degli aspetti positivi, che sono comunque in gran parte derivati da quella fetta di codice conservata dalla versione 2010. Tanto per cominciare, quando in campo non regna la confusione il costrutto tattico è un'effettiva rappresentanza delle scelte effettuate: i giocatori tendono a mantenere comportamenti in linea con i parametri impostati nei menu tattici, consentendo a chi tiene in mano il pad di plasmare una squadra che abbia un'identità ben definita. Inoltre, le abilità peculiari dei calciatori (donate dalle carte abilità, introdotte con PES 2010) si riflettono abbastanza fedelmente sul rettangolo verde, permettendo ad esempio a Pirlo di essere più preciso nei lanci, o a Torres di proporsi con più efficacia negli spazi aperti.
Anche dal punto di vista prettamente tecnico il titolo Konami fa, tutto sommato, la sua bella figura: i volti dei giocatori sono sicuramente più aderenti alla realtà di quelli proposti in FIFA 11, mentre la resa generale dello stadio e della partita in sé riesce a trasmettere a chi sta davanti al monitor le buone sensazioni che si provano di fronte a un match trasmesso in televisione. A questo contribuiscono alcuni replay ben riusciti sia in quanto a regia, sia sotto il profilo della comprensione dell'azione di gioco. Il peccato tecnico, piuttosto, è da ricercare in alcune animazioni legnose e, soprattutto, nella compenetrazione poligonale tra i calciatori, che spesso regala momenti di spassosa ilarità per le situazioni paradossali che vengono a crearsi.

Ivan "Kikko" Conte
kikko@sprea.it

LA MAGGIORANZA DEI TENTATIVI DI PRESSING O DI RADDOPPIO SUL PORTATORE DI PALLA PORTANO A UN CALCIO DI PUNIZIONE IN FAVORE DELL'AVVERSARIO

Gol o non gol? Manca il giudice di porta, e quindi non lo saprete mai!

Commento

Un vero e proprio cantiere aperto questa edizione 2011 del calcio targato Konami. L'intenzione di dare alla serie una svolta credibile c'è, e si vede chiaramente. Lo stato dei lavori di ristrutturazione, però, è ancora troppo indietro perché si possa esultare, smantellando le impalcature attorno al palazzo ed esponendo le bandiere del gaudio fuori dalla finestra. PES 2011 tiene un piede al di qua del confine, e uno al di là: nell'attesa di vedere quando (e se) Konami riuscirà a compiere il passo decisivo, a questo giro non resta che dedicarsi a FIFA 11. A meno che non siate affezionati amanti del calcio visto con gli occhi di un giapponese, s'intende.

Pro: Interfaccia e menu ricchi di stile
Un sacco di novità...

Contro: ... molte delle quali ancora da sistemare
Intelligenza artificiale da rivedere

VOTO 73

■ CPU: 3 GHz (Dual Core 2 GHz) ■ RAM: 2 GB (3 GB)
■ SCHEDA VIDEO: Ati Radeon X800/nVidia GeForce 6800 (Ati Radeon 3700/nVidia GeForce 9800)
■ SPAZIO SU HD: 8 GB ■ CONNESSIONE: Adsl/Fibra

■ SVILUPPATORE: CODEMASTERS ■ PUBLISHER: CODEMASTERS
■ DISTRIBUTORE: CODEMASTERS/STEAM ■ MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP (Con autenticazione Games for Windows)
■ LOCALIZZAZIONE: COMPLETA ■ PREZZO INDICATIVO: € 44.90

http://formula1-game.com

Codemasters riporta la Formula 1 nelle case degli appassionati di tutto il mondo.

Lo ricordo ancora come se fosse ieri: una sera del febbraio 2002 mi accingevo a uscire dalla redazione di TGM (quella in via Carducci) con in mano la mia prima copertina fresca di stampa. Si trattava della recensione di Grand Prix 4, che per l'occasione ero andato a provare in quel di Portsmouth, direttamente negli uffici di Geoff Crammond. Nel corso degli anni successivi, altri giochi dedicati alla Formula 1 sono arrivati sui nostri PC ma, a partire dal 2004, con l'ultimo titolo della serie EA Sports, la massima serie motoristica è scomparsa dagli scaffali dedicati alla nostra macchina da gioco. Le costose licenze di Bernie Ecclestone avevano convinto persino un colosso come EA a lasciar perdere e i sette anni d'oblio che sono seguiti ci hanno costretti al volante di monoposto non ufficiali grazie alla buona volontà dei modder di F1 Challenge prima ed rFactor poi. Per fortuna, la lunga attesa è finita e grazie a Codemasters possiamo mettere le mani su un nuovo titolo ufficiale, pensato per ricreare le vicende della stagione in corso della massima serie motoristica mondiale. Che sia la volta buona per arrivare al gioco di guida definitivo?

SETTE ANNI DI OBLIO CI HANNO COSTRETTI AL VOLANTE DI MONOPOSTO NON UFFICIALI

OCCUPAZIONE? PILOTA DI F1

La versione PC di F1 2010 è virtualmente identica a quelle console e propone una selezione di contenuti abbastanza consistente, che permette al giocatore di affrontare il titolo in diversi modi. Il piatto forte è rappresentato dalla modalità carriera: è possibile disputare tre, cinque o sette stagioni complete di F1 nelle vesti di un pilota emergente ingaggiato da una delle tre scuderie nuove (Hispania, Lotus, Virgin). A seconda dei risultati conseguiti, basati sulla performance del proprio compagno di squadra e degli obietti-

I duelli ruota a ruota sono molto frequenti: agli alti livelli di difficoltà, quando c'è da tenere giù, la CPU raramente si tira indietro.

I testacoda si verificano solo togliendo tutti gli aiuti e guidando molto al limite. Il modello di guida è però molto accessibile e immediato.

Il lavoro svolto su vetture...

CRONOMETRO BACATO

L'aspetto maggiormente penalizzante in F1 2010 è sicuramente rappresentato dall'intelligenza artificiale in relazione alla performance cronometrica degli avversari in gara. Il gioco tende spesso ad adattare i tempi delle vetture avversarie alla nostra performance, facendo girare su tempi bassi i piloti davanti a noi e alti quelli alle spalle, salvo poi, magari a causa di un nostro pit stop, far fare tempi siderali al Chandok di turno. Non perfettamente convincente è anche la gestione dei guasti casuali con qualche foratura di troppo ai nostri danni e, in alcune gare, nessun cedimento meccanico degli avversari. Non sono mancati anche alcuni bachi occasionali come vetture che non si fermano ai box per tutto il corso di una gara, l'impossibilità di effettuare una sosta, classifiche sballate alla fine di un GP e penalità non omogenee dei commissari in occasione di nostri tagli di pista (di solito dovuti a semplici errori in staccata), che spesso rovinano l'emozione di un Gran Premio ben disputato. Tutti errori di cui Codemasters è al corrente e che potrebbero essere già stati risolti nel momento in cui leggerete questa recensione: il condizionale è tuttavia d'obbligo, in attesa di un TGM After di prossima uscita che chiarisca definitivamente la situazione.

... e piste è di livello assoluto. Esteticamente è senz'ombra di dubbio il miglior gioco di Formula 1 mai realizzato finora.

COMPLICE UN'INTELLIGENZA ARTIFICIALE AGGRESSIVA, DIVENTA QUESTIONE DI UN ATTIMO "INGARELLARSI" IN GARE AL FULMICOTONE

vi di gara e stagionali posti dal team, potremo ricevere offerte allettanti da squadre di secondo e primo piano che ci permettano di arrivare ai vertici dello sport. La carriera può essere affrontata come una selezione di GP veloci oppure disputando prove, qualifiche e gara nella loro interezza. Molto più accessibile è la possibilità di disputare GP singoli, una selezione degli stessi o un campionato completo selezionando uno qualsiasi dei piloti della stagione in corso, impostando vari livelli di difficoltà in termini di aiuti alla guida e velocità dei nostri avversari. Da non sottovalutare anche la modalità Time Trial con tanto di ladder con tempi online dei migliori giocatori di tutto il mondo e relative Ghost Car da scaricare. Il multiplayer è invece la classica riproposizione delle lobby già viste in Grid: purtroppo solo un massimo di dodici giocatori possono prendere parte a una gara secca a o una ministagione completa, senza la possibilità di replicare online un vero e proprio campionato; un'opzione che molti appassionati avrebbero apprezzato enormemente e che invece relega l'esperienza online di F1 2010 alla casualità di chi si trova a creare la partita.

GRIP? QUANTO NE VUOI

Ma come si guida F1 2010? È una domanda cui viene molto facile rispondere pensando al fatto che il motore fisico ha già dato i natali a due ottimi simularcade come Grid e DiRT. Il lavoro svolto in quest'occasione è dello stesso tipo: rendere una dinamica di guida ancora più complessa accessibile a un pubblico il più vasto possibile. L'obiettivo è stato sicuramente centrato visto che usando pad o tastiera (e aiuti attivati) è possibile lanciarsi immediatamente in gare brevi o lunghe all'ultima staccata, perdendo solo qualche decina di minuti per familiarizzare con il layout dei circuiti. Ma è usando un buon volante con pedaliera e togliendo controllo trazione, abs, cambio automatico e traiettoria ideale che viene alla luce la vera natura di F1 2010. Sgombriamo il campo da ogni dubbio dicendo subito che la qualità simulativa di titoli come Iracing, GTR 2, NetKar Pro e parecchi mod per rFactor è fuori della portata di questo gioco. Anche sbagliando volutamente l'assetto, c'è sempre parecchio grip in ogni condizione, e non è necessario attraversare il classico periodo di apprendistato che ogni buon simulatore richiede al pilota per adattarsi al comportamento della vettura. Le scodate si possono gestire facilmente diminuendo la sensibilità del pedale dell'acceleratore, così come le staccate a ruote fumanti: i testacoda a ingresso e uscita di curva sono difficili da innescare a meno di non esagerare con l'angolo di sterzo o la potenza. Non ci vuole molto a rendersi conto che persino il caro vecchio GP4, da molti ritenuto il simularcade per eccellenza della F1 simulata, rimane tutt'oggi più complesso sotto questo punto di vista.

Cosa vede un pilota di F1 durante una gara bagnata? Ecco la risposta. Le gare sotto la pioggia sono riprodotte in modo assolutamente magistrale.

In ogni momento, a seconda del livello di difficoltà, è possibile mettere in pausa la corsa e usare un bonus per tornare indietro nel tempo.

Il modello di danni è discreto, ma non elaborato come in Grid e DiRT: del resto le F1 moderne possono perdere solo ruote, sospensioni e alettoni.

PREVISIONI DEL TEMPO

Uno degli aspetti su cui Codemasters ha spinto molto è stata la gestione del maltempo e bisogna dire che, almeno dal punto di vista estetico, il lavoro svolto è assolutamente encomiabile e rende benissimo l'idea di quanto sia difficile guidare una F1 in mezzo a una tempesta di spruzzi d'acqua. Le condizioni mutevoli sono un altro fattore di pregio che portano il maltempo a cambiare d'intensità durante una gara o a cessare del tutto con tanto di progressiva (forse un po' troppo veloce) asciugatura della traiettoria e conseguente riduzione dei tempi. La guida sul bagnato è ovviamente più difficile per la ridotta visibilità, ma non tanto quanto ci si potrebbe aspettare sul fronte della sensibilità, probabilmente una scelta voluta per non mettere eccessivamente in difficoltà il giocatore casuale.

I pit stop sono automatizzati: prima di entrare è possibile modificare la scelta di gomme, alettoni e mappatura motore, ma una volta in corsia box a limitatore inserito pensa tutto la CPU.

LA DIREZIONE INTRAPRESA NELLO SVILUPPO DEL MODELLO DI GUIDA È CRITICABILE O APPREZZABILE IN BASE AL PROPRIO GUSTO PERSONALE

OPTION O PRIME?

Quello che per i piloti più integralisti sarà, giustamente, un difetto, verrà visto sicuramente come un pregio per chi vuole avvicinarsi a un gioco adatto alle esigenze di un pubblico dotato di joypad e privo della volontà (o delle capacità) di affrontare gare e campionati completi usando volante e pedaliera. Proprio a questo genere di appassionati è rivolto F1 2010, grazie alla facilità con cui è possibile iniziare a farsi le ossa con la guida senza aiuti. Complice un'intelligenza artificiale aggressiva, diventa questione di un attimo "ingarellarsi" in duelli al fulmicotone: la modalità carriera è ottima per imparare tutti i tracciati e abituarsi al corpo a corpo, ma è disputando un campionato completo senza aiuti con un top team al livello di difficoltà elevato (a leggenda è durissima) che si possono riprodurre Gran Premi di grande tensione agonistica e impegno fisico. La sensazione di velocità è assolutamente strepitosa, soprattutto sui tracciati con poche vie di fuga, e una volta familiarizzato con i punti di staccata, scie e percorrenze di curva, il coinvolgimento è assolutamente garantito. Nonostante la semplicità di base del controllo del mezzo, uno degli aspetti cruciali della Formula 1 moderna è stato ben riprodotto, ovvero la gestione di gomme e freni. Scegliendo di riprodurre fedelmente il regolamento attuale è necessario imparare a gestire due tipi di gomme, da asciutto e da bagnato. Il consumo è diverso, ma soprattutto è diversa la resa delle prestazioni: per fare i tempi in qualifica ed essere costanti nel proprio ritmo in gara occorre portare in temperatura (e mantenerla) pneumatici e freni, un'operazione possibile solo imparando alla perfezione le piste e adattando il proprio stile di guida al progressivo consumo di carburante durante una gara.

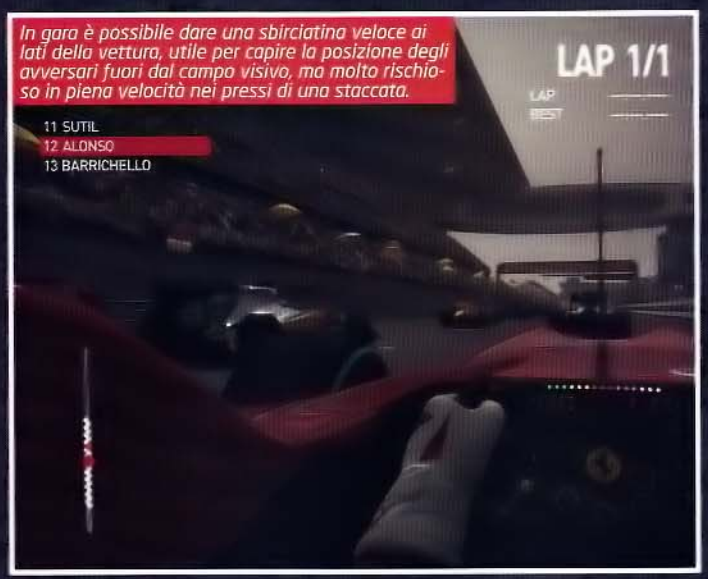
03

SPORT DI DETTAGLI

Fatte le dovute distinzioni di cui sopra, si può quindi dire che F1 2010 è un gioco adatto ai fan della Formula Uno se lo si approccia con la giusta attitudine e che, pur restando nell'ambito del compromesso commerciale, è in grado di divertire un pubblico molto più vasto del normale target appassionato di simulazione. Se la direzione intrapresa nello sviluppo del modello di guida è criticabile o apprezzabile in base al proprio gusto personale, decisamente più oggettivi sono i difetti del gioco dal punto di vista del puro e semplice contorno (ci riferiamo a opzioni e interfaccia). Oltre alle magagne dell'IA nella gestione

La scelta dell'assetto è abbastanza completa. Giocando occasionalmente se ne può fare a meno, ma chi vuole competere a livello leggenda non potrà evitare di crearsi assetti personalizzati.

In gara è possibile dare una sbirciatina veloce ai lati della vettura, utile per capire la posizione degli avversari fuori dal campo visivo, ma molto rischioso in piena velocità nei pressi di una staccata.



La visuale dall'interno vettura è difficilmente utilizzabile: la pista si vede poco e gli specchietti sono fuori schermo per chi non usa monitor a 16/9...

TI ASSETTO IO

Nonostante l'approccio di Codemasters sia indirizzato a soddisfare i casual gamer e risulti possibile utilizzare per ogni gara e condizione meteo una serie di assetti predefiniti, il gioco mette a disposizione una schermata delle regolazioni discretamente completa. Alettoni, freni, zavorra, mappatura motore, ammortizzatori, ripartizione di frenata, altezza da terra, barra antirollio, campanatura, gestione delle gomme e carburante (in qualifica) sono a disposizione di chi preferisce costruirsi un assetto su misura. Si poteva andare sicuramente più a fondo (differenziale, angolo di sterzata, temperatura gomme, sospensioni nelle loro componenti separate), ma c'è comunque di che lavorare per trovare il giusto compromesso ed essere competitivi ai massimi livelli di difficoltà.

... molto meglio l'inquadratura da rollbar quindi. L'aggiunta di uno specchietto virtuale nella parte alta dello schermo non guasterebbe.

F1 2010 È UNA FESTA PER GLI OCCHI CHE SU MONITOR DI GROSSE DIMENSIONI PUÒ ESSERE SCAMBIATA PER UNA GARA VERA

dei tempi in gara delle vetture avversarie e altri bachi assortiti (vedi box), la prima lamentela da farsi va proprio alla navigazione nei menu mutuata direttamente dalle versioni console del gioco: che nel 2010 sia ancora necessario usare la tastiera è francamente inaccettabile, allo stesso modo delle limitate opzioni di salvataggio degli assetti, gare secche, carriere e campionati, che non danno la possibilità di creare file liberamente gestibili. Quando ci si trova in pista, inoltre, mancano molte informazioni utili alla gestione della gara, come i distacchi dai nostri avversari, le soste che hanno effettuato e le gomme che stanno usando. Una mancanza importante in uno sport fatto di dettagli qual è la F1, che limita drasticamente l'aspetto tattico di una gara. Oltre all'assenza della telemetria, essenziale per migliorarsi agli alti livelli di difficoltà, fastidiosa è anche la mancanza della modalità pratica: il Time Trial ne fa le veci, ma non sarebbe stato male avere accesso libero a tutte le piste e le vetture per allenarsi liberamente e abituarsi al consumo gomme nelle varie situazioni meteorologiche.

IO ENGINE

Com'era lecito aspettarsi da un motore grafico versatile come l'Ego Engine, la cura riposta nella realizzazione di vetture e tracciati è assolutamente encomiabile; anche con un processore Dual Core da 2 GHz, 2 GB di RAM (3 se avete Vista) e una scheda video da 512 MB di fascia medio-bassa è possibile, attivando al massimo risoluzione, antialias e riflessi ambientali, arrivare a risultati di altissimo livello. Il modello dei danni è discreto, anche se, vista la natura granitica delle moderne monoposto di F1, non arriva agli stessi livelli di accartocciamento visti in Grid e Dirt. Ruote, alettoni e altri particolari aerodinamici saltano via che è un piacere, mentre è quasi impossibile assistere a un ribaltamento, che normalmente verrebbe innescato da contatti ruota a ruota. In ogni caso, il gioco rimane una vera e propria festa degli occhi: su monitor di grosse dimensioni e con il sistema di illuminazione attivato, può essere scambiato per una gara vera a un occhio non particolarmente attento.

classica selezione di effetti sonori relativi al motore, agli incidenti e al traffico radio, oltre alle consuete musichette nei menu. Discreta, infine, è la localizzazione del gioco, che comprende sia i messaggi a schermo, sia le comunicazioni con i box.

Matteo "Elvin" Lorenzetti
elvin@sprea.it

Occhio a come vi comportate con la stampa in modalità carriera. Domenicali potrebbe non gradire dichiarazioni in stile Prost '91 sulla guidabilità "camionistica" della vostra Ferrari...

Commento

Sette anni e mezzo d'attesa per un gioco ufficiale sulla F1 sono stati ripagati da Codemasters? Se siete fanatici di simulazione, mettetevi il cuore in pace e continuate pure con rFactor, perché F1 2010 non fa sicuramente al caso vostro. Il grande pubblico amante del compromesso avrà a disposizione un gioco facile da prendere in mano, esteticamente molto solido (anche se non perfetto nella gestione degli incidenti) e in grado di regalare belle emozioni corsaiole. Peccato per le limitazioni a multiplayer e interfaccia, figlie del porting console, cui si affiancano una serie di bug importanti che speriamo vengano risolti quanto prima da un'apposita patch.

Pro: Esteticamente eccellente
Modello di guida accessibile...

Contro: ... troppo, per i patiti della simulazione
Opzioni limitate e parecchi bug da sistemare

VOTO 78

■ CPU: Single Core 2 GHz (Single Core 2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon 9600/nVidia GeForce FX 5700 (ATi Radeon 9600/nVidia GeForce FX 5700)
■ SPAZIO SU HD: 2 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Frictional Games ■ PUBLISHER: Frictional Games
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 14,99

www.amnesiagame.com

AMNESIA: THE DARK DESCENT

SILVER AWARD GAMES machine

"La malattia ha acuito i miei sensi, ma non li ha distrutti, non li ha soffocati. Particolarmente affinato era in me il senso dell'udito. Udivo tutte le cose del cielo e della terra. E udivo anche molte cose dell'inferno." (Il Cuore Rivelatore, E. A. Poe)

Provoca un incredibile godimento veder scorrere i "credits" di Amnesia: The Dark Descent. Questa sensazione non dipende nemmeno da particolari soluzioni estetiche o da qualche trovata a effetto, dato che al termine del titolo ci si trova di fronte a una classica cascata di scritte in bianco su sfondo nero. L'intenso piacere deriva dal fatto che, a fronte di un prodotto affascinante e articolato sul piano tecnico, davanti a noi si ripetono più volte i nomi di cinque persone, negli stessi spazi in cui, nel caso delle grandi produzioni, sfilano decine di professionisti per ogni singolo comparto (anche per A:TDD non mancano, però, riferimenti aggiuntivi per sonoro, porting e screenplay).

Poi, è chiaro, esistono "one-man-game" più minimali e altrettanto meritevoli di attenzione, ma Amnesia: TDD presenta a livello estetico e tecnologico le stesse caratteristiche di un action adventure tridimensionale, orientato in questo caso alla libera esplorazione in soggettiva, con tutte le conseguenze del caso in termini di complessità del progetto. In realtà, però, in questa come nelle opere precedenti degli svedesi di Frictional Games, le soluzioni vengono applicate a qualcosa di più originale e raffinato: i titoli dello studio sfruttano la fisica di gioco con inusitata profondità per interagire con lo scenario, usarlo ai propri fini e risolvere enigmi ambientali di varia complessità; allo stesso tempo, le idee del gameplay vengono messe al servizio delle influenze letterarie evocate dal gruppo, nell'ambito della fiction d'orrore più raffinata, per dar vita a esperienze così sfaccettate da rappresentare, nella sostanza, una delle possibili frontiere delle avventure grafiche (senza nulla togliere ad altre valide soluzioni, naturalmente). Infine, cosa a mio giudizio altrettanto importante, in un mondo fatto di press release pompate sui contenuti "spaventevoli" e su altre feature potenzialmente vincenti, con aspettative quasi sempre disattese, fa un piacere immenso poter affermare che sì, stavolta il gioco fa letteralmente gelare il sangue nelle vene.

AMNESIA: THE DARK DESCENT PRESENTA UNA STRUTTURA NARRATIVA PIÙ RICCA, IN TERMINI DI ISPIRAZIONE, RISPETTO ALLE RADICI PURAMENTE LOVECRAFTIANE DELLE OPERE PRECEDENTI.

UN TARLO NEL CERVELLO

Al contrario di quanto accadeva con Philip, il giovane fisico interpretato nei due Penumbra, in Amnesia troviamo il protagonista nei guai fino al collo già all'inizio dell'avventura. Il povero Daniel non riconosce le umide pareti intorno a lui, così come non ha alcun ricordo del proprio passato, ma intuisce comunque la straordinaria pericolosità di ciò che

Come nei due Penumbra, il mobilio è interattivo: nei cassetti si può rovistare in cerca di oggetti utili, mentre i pezzi più pesanti possono fungere da barricata.

L'Ombra della sfera, nella sua forma materica, assomiglia a una gigantesca infezione virale.

Gli omaggi scultorei a qualcosa di potente e inesplicabile sono ancora nel territorio di Lovecraft.

REGALI DOPO L'INCUBO

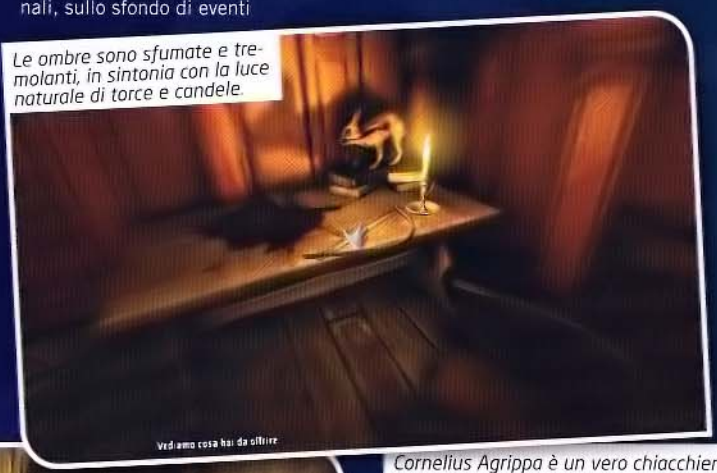
Anche se giocato attraverso Steam, Amnesia non porta in dote alcun obiettivo da sbloccare. Probabilmente, Fricional ha ritenuto che il sistema degli achievement avrebbe rovinato l'esperienza, attraverso pop-up troppo "lieti" per le cupe atmosfere del titolo. Ovviamente, è difficile dar torto agli sviluppatori, che comunque hanno voluto impreziosire la propria opera con gustosi extra, acquisibili in modo alternativo: in pratica, ognuno dei finali disponibili dà accesso a un codice, che andrà unito agli altri per aprire un archivio nella cartella principale, dove appunto sono nascosti rendering e video sullo sviluppo di The Dark Descent, alcuni dei quali davvero interessanti. Per la cronaca, ricordiamo che il gioco è acquistabile anche dal sito ufficiale, in una versione che dà comunque modo di fruire della piattaforma di Newell e compagni, anche se in forma opzionale.

Un po' di chimica non guasta mai: in questo caso, l'operazione alchemica è sin troppo semplice.

È STATA ELIMINATA QUALSIASI OPZIONE DI SOPRAVVIVENZA CHE NON PREVEDA LA FUGA E L'ANGOSCIOSO NASCONDERSI IN QUALCHE ANGOLO BUIO.

lo circonda. I primi elementi appresi, sotto forma di documenti e improvvisi deja vu, testimoniano che si è auto-inflitto la condizione di amnesia, per motivi tutti da scoprire, e che l'enorme castello intorno a lui è di proprietà di un certo Alexander, Barone di Bennemburg, sotto il quale ha svolto un periodo di apprendistato su discipline oscure e antichissime. Soprattutto, però, emergono i riferimenti a un manufatto sferico e a un'ombra distruttiva che minaccia chiunque cerchi di carpirne i segreti, responsabile degli improvvisi terremoti e delle presenze inquietanti lungo i corridoi e le segrete, inizialmente sotto forma di lamenti e passi strascicati nel buio...

Già nell'incipit di Amnesia: TDD è possibile riconoscere una struttura narrativa più ricca, in termini di ispirazione, rispetto alle radici puramente lovecraftiane delle opere precedenti. La questione si fa ancora più evidente una volta che il ruolo e gli scopi di Daniel prendono forma, insieme alla reale natura del padrone di casa, con rimandi alla vasta letteratura gotica inglese del XIII e XIV secolo. Tra i richiami più letterali, c'è, ad esempio, il tentativo di superare i limiti imposti dalla natura, come nel Frankestein di Mary Shelley, accanto a un personaggio maligno capace di attraversare i secoli terrorizzando le campagne intorno al suo maniero, alla stregua del vampiro creato da Bram Stoker, mentre incubi vicini a Edgar Allan Poe emergono nelle sottili inquietudini evocate dalle ambientazioni. Il filo conduttore incentrato sugli antichi culti mitraici, invece, prende la strada dei miti primordiali per riallacciarsi in qualche modo alle speculazioni di H.P. Lovecraft sui mondi e le creature extra-dimensionali, sullo sfondo di eventi e personaggi storici citati con grande precisione: faremo la conoscenza di uno studioso di occultismo realmente esistito nella Germania del XVI Secolo, Henrich Cornelius Agrippa, oppure assisteremo alla dettagliatissima rievocazione delle più disparate torture medievali, grazie alle particolari attitudini "scientifiche" del Barone Alexander. In un vortice di sangue e dolore "suppliziale" (in odor di Clive Barker, unica ispirazione contemporanea), anche le azioni commesse da Daniel prima di perdere la memoria si riveleranno sempre più controverse, fino a mettere in discussione la sua moralità e il suo reale desiderio di redenzione. E in una situazione così controversa, cosa c'è di meglio di un finale multiplo per dipanare le pieghe del destino?


Le ombre sono sfumate e tremolanti, in sintonia con la luce naturale di torce e candele.

CABIN FEVER

In realtà, l'impianto narrativo appena esposto non è esente da piccole sbavature: qualche tassello non va a ricomporsi in modo chiaro nel quadro complessivo, come il ruolo nella vicenda di una donna amata da Alexander (probabilmente ispirata dalla libera reinterpretazione di Dracula nel film di Coppola), e anche l'epi-

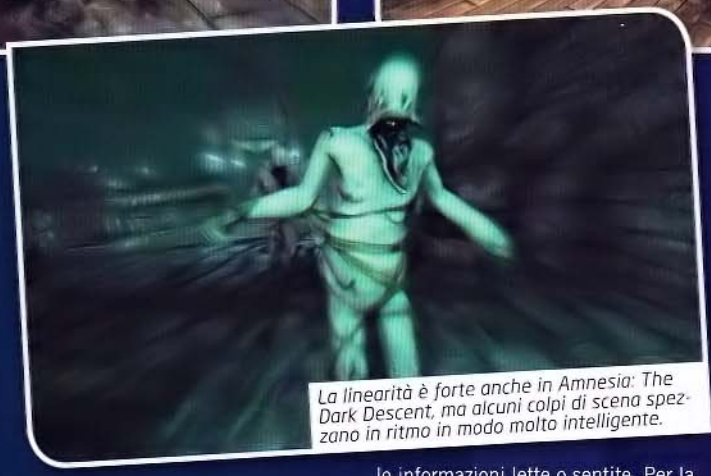
L'osservazione dei nemici va limitata a brevi sbirciate, meglio se al buio. In questo caso, il lume ha guidato fino a noi l'immonda creatura.

Cornelius Agrippa è un vero chiacchierone: dal punto di vista narrativo, la parte in sua compagnia è una delle più gustose.

Eccezionale la descrizione delle torture medievali: questo toro metallico, tra i supplizi meno conosciuti, è davvero diabolico.

L'utilizzo degli oggetti per risolvere gli enigmi è più semplice che in passato. Forse troppo.

logo scioglie in modo un po' brusco la tensione accumulata lungo la decina di ore di gioco. Non di meno, i notevoli progressi compiuti nel definire personaggi e situazioni, alcune delle quali ai limiti dell'eccellenza, vanno a sommarsi a un ulteriore affinamento delle caratteristiche capaci di suscitare, in un'esperienza interattiva, sensazioni ai limiti del panico. Innanzitutto, è stata eliminata qualsiasi opzione di sopravvivenza che non preveda la fuga e l'angoscioso nascondersi in qualche angolo buio, eliminando definitivamente i combattimenti e penalizzando fortemente qualsiasi tentativo in tal senso. Quando risulta chiara l'incombenza di un pericolo, l'unica soluzione è spostare gli oggetti per barricare una porta o per coprire una fuga, servendosi dell'intuitivo sistema di gestione della fisica (click sinistro per agganciare e spostare qualcosa, destro per lanciarlo e un tasto sulla tastiera per ruotarlo), sempre che l'inseguitore non sia dotato di caratteristiche sovrannaturali da considerare con maggiore attenzione...
In modo simile a quanto visto in altri titoli di ispirazione lovecraftiana, come Dark Corners of the Earth, il gameplay di Amnesia prevede inoltre un ruolo attivo per lo stato mentale del protagonista: se rimaniamo al buio o guardiamo atrocità troppo a lungo, la vista si riempie di scie e filtri dall'effetto distorsivo, mentre il sistema di controllo impedisce la coordinazione precisa dei movimenti fino a indurci a una totale paralisi, potenzialmente letale se nelle vicinanze si aggirano nemici. Per tener salda la mente, è necessario illuminare il cammino con un lume, oppure accendere le torce presenti nei paraggi (entrambe le operazioni sottendono alla ricerca di qualcosa, rispettivamente olio e cerini), stando attenti a non guardare direttamente le immagini più spiacevoli. Solo in una condizione di luce è possibile localizzare oggetti e meccanismi utili alla risoluzione degli enigmi, spostando fisicamente gli oggetti alla ricerca di ciò che serve, con un minimo di ragionamento rispetto alle informazioni lette o sentite. Per la verità, però, proprio i rompicapo costituiscono la porzione meno riuscita del gioco, a causa di quesiti banali per chi mastica avventure grafiche (perlopiù meccanismi o combinazioni di oggetti) e puzzle basati sulla fisica superabili fin dal primo tentativo, dopo una rapida osservazione. D'altronde, anche le indicazioni presenti nel caso di morte violenta, sul comportamento da seguire per restare vivi, delineano in modo chiaro le intenzioni degli sviluppatori, che hanno voluto fare di The Dark Descent un'esperienza interattiva fluida e senza troppe interruzioni. In quest'ottica, l'obiettivo sicuramente è stato centrato, ma qualche minuto in più all'interno delle cupe atmosfere di Amnesia ci avrebbe fatto piacere, impegnati magari nella risoluzione di un puzzle o in una fuga più difficile del solito.


La linearità è forte anche in Amnesia: The Dark Descent, ma alcuni colpi di scena spezzano in ritmo in modo molto intelligente.

L'USO DINAMICO DEGLI EFFETTI SONORI SOTTOLINEA I PERICOLI O NE INVENTA DI INESISTENTI, QUANDO DANIEL SI TROVA SULL'ORLO DELLA FOLLIA.

Un po' Dracula, un po' Menghele, il Barone Alexander ci trascina in un'orgia di sangue e sopraffazione.

IL SUONO DELL'OBLIO

Nei titoli di Frictional, non è una novità che il sonoro assuma un'importanza pari all'impianto grafico. Al di là delle musiche minimali ma di sicuro effetto, composte ancora una volta dal fido Mikko Tarmia, l'ineccepibile audio direzionale esalta la meticolosa campionatura dei suoni, mentre l'uso dinamico degli effetti sottolinea i pericoli o ne inventa di inesistenti, quando Daniel si trova sull'orlo della follia. Anche sul versante visivo, però, il lavoro è più che soddisfacente: non ci troviamo davanti ai fasti delle produzioni più blasonate, soprattutto in termini di texture e modellazione poligonale, ma l'evoluzione dell'HPL engine mostra notevoli miglioramenti nelle feature più adatte al contesto orrorifico, ad esempio nei sinistri effetti di luce e nella generazione di ombre tremolanti e soffuse, a cui affianca una efficace rappresentazione dell'acqua, presente in gran quantità nelle ambientazioni più avanzate. Per una volta, infine, la "stupidità" artificiale degli avversari è quasi da benedire, perché a fronte di visioni spaventose come quelle proposte da Amnesia, incontrare creature capaci di braccarci con raziocinio avrebbe dato il colpo di grazia al mio intelletto. E io devo lavorare, non sono mica un perditempo come Daniel...

Mario Baccigalupi
secondvariety@sprea.it

Commento

Sicuramente, il voto lusinghiero tiene conto dell'ottimo rapporto qualità-prezzo che caratterizza Amnesia: The Dark Descent, ma ancora più peso ha il fatto che le esperienze sviluppate da Frictional Games rimangono, a oggi, un oggetto prezioso e unico nel panorama dei videogiochi. In questo caso, rispetto ai due Penumbra, l'ago della bilancia è ulteriormente spostato sulla generazione della tensione, davvero ai massimi livelli, e sulla costruzione di una trama con forti influssi letterari, scritta con lodevole piglio documentaristico e con maggiore ricchezza nelle fonti d'ispirazione. Di contro, gli enigmi sono piuttosto elementari e l'esperienza corre via fin troppo rapidamente, ma la relativa semplicità viene riscattata dalla perizia con cui gameplay e impianto tecnico scavano nelle fobie umane. Se vi piace farvi terrorizzare a dovere, Amnesia è un titolo da non perdere.

Pro: Spaventa come nessun altro videogame.
Ispirazioni e atmosfera ad altissimi livelli.

Contro: Enigmi semplici
IA basilare.

VOTO 88

Pagina mancante

■ CPU: 2 GHz single core ■ RAM: 512 MB (1 GB)
■ SCHEDA VIDEO: Radeon X1600/GeForce 7800 64 MB
■ SPAZIO SU HD: 750 MB ■ CONNESSIONE: ADSL (per il download)

■ SVILUPPATORE: Krome Studios ■ PUBLISHER: Atari
■ DISTRIBUTORE: www.atari.it ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 11,99

www.bladekitten.com

Blade Kitten

La gatta sul tetto che scotta, che corre, che salta, che si aggrappa, che si arrampica, che raccoglie i soldi e che affetta i nemici!

Deve essere bello avere una fidanzata mezza gatta. Certo, come tutte le altre donne andrà matta per borse, gioielli, scarpe e accessori di ogni genere e specie, rigorosamente da abbinare tra di loro dopo mille estenuanti tentativi e altrettante domande del tipo "secondo te, questa borsa sta meglio con queste scarpe, o con quelle altre? Ma poi sei sicuro che abbini con il vestito?", domande a cui noi mariti/fidanzati potremmo tranquillamente rispondere "sì", "no" o anche "il verbo transitivo regge il complemento oggetto", per quel che ce ne importa, ma non divaghiamo. Avere una fidanzata mezza gatta, dicevo, può tornare utile perché all'occorrenza possiamo risparmiare sui regali e sul ristorante: altro che il diamante o la cena gourmet nel lounge esclusivo e alla moda, se ci troviamo alle strette bastano pochi metri quadrati di erba gatta o un bel panino con i croccantini, e via, problema risolto! Al massimo, dovremmo solo preoccuparci che non perda il pelo in giro e non faccia le fusa anche ad altri. La questione, comunque, non sembra essere particolarmente sentita da Kit Ballard, mezza donna e mezza felina protagonista di questo gioco, per due buone ragioni: la prima, è che non sembra particolarmente incline ad avere fidanzati, la seconda, è che gli uomini preferisce affettarli con la spada, il che non genera molto ottimismo sulla durata della relazione.

DOTATA DI FASCINO UMANO E DI FURBIZIA, AGILITÀ ED ELEGANZA TIPICAMENTE FELINE, KIT È UNA SORTA DI CATWOMAN A CUI MANCANO PERÒ LE GAMBE DI HALLE BERRY

UNA CACCIATRICE NELLO SPAZIO

Kit, infatti, è una cacciatrice di taglie. Una delle poche felion – ibridi tra gatti e umani – rimaste in vita dopo che una misteriosa ecatombe ha annientato il suo popolo (ehi, sarà, ma a me 'sta storia ricorda qualcosa...), dotata di fascino umano e di furbizia, agilità ed

L'autore del gioco è pure un fumettista, e lo si nota anche dalle espressioni dei personaggi nelle scene di intermezzo.

Il gioco non prevede la possibilità di salvare, ma i tanti restart-point sono disseminati a distanze ragionevoli. E si può sempre ricominciare dall'ultimo raggiunto.

MA QUANTI BEI VESTITI MADAMA DORÈ!

Blade Kitten prevede alcuni elementi di contorno "sbloccabili" in base ai nostri risultati, tra cui anche l'ormai immancabile campionario di abitini più o meno succinti da cucire addosso alla bella protagonista. Probabilmente la cosa manderà in visibilio le giocatrici, visto che i giocatori si accontenterebbero di spedire Kit Ballard in giro nuda per i livelli (ma purtroppo l'opzione non c'è...).

Il mostrone appena sbucato alle nostre spalle vuole vendicarsi per gli spaghetti ai calamari che abbiamo ordinato la sera prima...

CHINE E MICINE

Chi non si accontentasse del gioco, ma volesse cimentarsi nella lettura di un fumetto leggero e ricco di humour, può procurarsi le storie di cui la bella cacciatrice di taglie è indiscussa protagonista e calarsi nel mondo ideato da Steve Stamatiadis. Le storie sono piuttosto brevi ma divertenti, disegnate e colorate in un frizzante stile manga, dietro al quale è però evidente la "mano" occidentale.

eleganza tipicamente feline, insomma una sorta di Catwoman a cui mancano però le gambe di Halle Berry e i vestitini sadomaso in pelle. In compenso, però, Kit ha una gran bella spada che non deve nemmeno portarsi dietro con sudore, visto che la medesima fluttua nell'aria a distanza di sicurezza e la segue come se fosse un cagnolino. Quando deve usarla, Kit può scegliere se impugnarla e combattere corpo a corpo, oppure se "inviarla" letteralmente a destinazione per affettare un nemico distante. Noi possiamo aiutarla nella decisione usando due tasti diversi, della tastiera o di un joypad. Blade Kitten è un gioco di piattaforme e di combattimento piuttosto frenetico, pensato per funzionare sulle console ma immediato da giocare anche su PC, a patto ovviamente di disporre di un buon pad. Con qualche funambolica piroetta delle dita si può usare anche la tastiera, ma noi consigliamo caldamente di impiegare un controller più appropriato: occorre infatti usare con maestria almeno sei tasti d'azione diversi e questo, probabilmente, rappresenta nel contempo una sfida ma anche un limite piuttosto frustrante dello schema di gioco. C'è un tasto per combattere corpo a corpo, uno per lanciare lontano la spada, un altro per saltare, un altro ancora per bloccare la spada a terra, un altro per attivare i meccanismi, uno per accelerare bruscamente, uno per buttarsi in scivolata e così via: considerando che spesso dovremo alternare queste cose con estrema rapidità o farne diverse insieme, si fa molto presto ad andare in confusione, e a chiedersi come mai certe azioni non siano state riassunte in un singolo bottone. In fondo bastava adattarne l'uso al contesto per rendere il tutto molto più gestibile.

UN BUON PLATFORM

La trama di Blade Kitten ha luogo tre anni prima delle vicende narrate negli omonimi fumetti, realizzati dal direttore creativo della stessa Krome Studios, Steve Stamatiadis, e facilmente reperibili sul sito web www.bladekitten.com se siete interessati. Nei panni della cacciatrice di taglie ci lanciamo alla ricerca di una criminale come tante altre, per poi scoprire, nostro malgrado, che il destino ha riservato al nostro operato un peso decisamente maggiore e inatteso. Da qui prenderanno il via diverse vicende che, in pratica, non sono altro che una motivazione plausibile per correre, saltare, aggrapparsi, azionare meccanismi e soprattutto affettare con la spada un sacco di gente. Qua e là appariranno puzzle più difficili da risolvere e mostroni giganti da abbattere, bonus da raccogliere e, per gli amanti delle non-più-novità, statistiche da migliorare a mo' di gioco di ruolo, il tutto in uno stile che sulle console è del tutto scontato, ma che su PC raccoglie sempre maggiore entusiasmo per l'esigua presenza del genere. A corollario di tutto questo c'è un'azione indubbiamente frenetica e avvincente, che diverte nell'immediato ma che tende col tempo a una certa ripetitività, una scelta stilistica, grafica e cromatica di assoluto rilievo e una qualità generale decisamente maggiore rispetto a quella degli altri "giochini che si scaricano da Internet", categoria che Blade Kitten contribuisce attivamente a nobilitare.

Paolo Besser
paolo@tgm.it

LA TRAMA NON È ALTRO CHE UNA MOTIVAZIONE PLAUSIBILE PER CORRERE, SALTARE, AGGRAPPARSI, AZIONARE MECCANISMI E SOPRATTUTTO AFFETTARE CON LA SPADA UN SACCO DI GENTE

A volte gli scontri si fanno davvero affollati. Facciamo attenzione a dove puntano le armi dei nemici perché... poi sparano!

Commento

Stamatiadis non è certo l'ultimo arrivato. Programmatore, grafico e game designer molto navigato su console, autore della serie Ty the Tasmanian Tiger, ma noto perfino agli avventurieri per Flight of the Amazon Queen, ha fatto davvero il possibile per dare a Blade Kitten, di fatto una sua creatura, uno stile e un carisma degni di una grande produzione. E ci è riuscito in pieno, creando un platform frenetico e complesso, dove le componenti belliche e atletiche sono dosate con una certa perizia, che sicuramente piacerà alle vecchie carampane come noi redattori, ma anche ai patiti di retrogaming in generale, pur senza scontentare i palati fini del giorno d'oggi. Considerato il prezzo, non lasciatevelo sfuggire!

Pro: Grafica in stile manga colorata e ricca di effetti speciali; schema di gioco classico ma ben studiato; azione frenetica e coinvolgente.

Contro: Sistema di controllo un po' caotico; può diventare ripetivo.

VOTO 77

■ CPU: Single Core 2 GHz, (Dual Core 2,2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X700/nVidia GeForce 6800 (ATi Radeon X850XT/nVidia GeForce GT330)
■ SPAZIO SU HD: N.D. ■ CONNESSIONE: Nessuna
■ SVILUPPATORE: Artematica ■ PUBLISHER: Warner Bros. Interactive
■ DISTRIBUTORE: CiDiverte ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: COMPLETA ■ PREZZO INDICATIVO: € 19.90

www.artematica.com

Julia: Innocent Eyes Parole non Dette

L'investigatrice dell'animo sbarca sui nostri PC. Un'occasione sprecata?

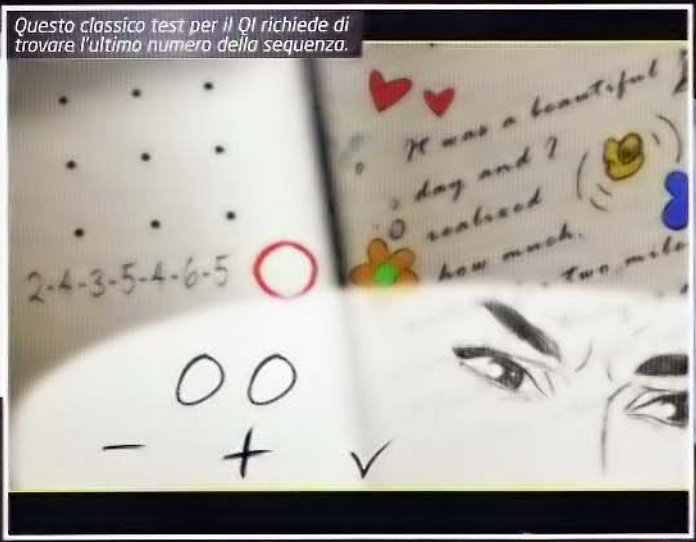
La scelta di dedicare un videogioco alla criminologa bonelliana Julia è sicuramente vincente: le tematiche trattate, il modo di raccontare le storie, i personaggi e le ambientazioni che abbiamo imparato a conoscere tramite il fumetto si prestano molto bene a essere riprodotte in un videogioco. Comunque, per chi non lo sapesse, Julia è un personaggio femminile dall'aspetto molto simile a Audrey Hepburn, ideato da Giancarlo Berardi una dozzina di anni fa. Non credo che l'albo abbia mai raggiunto le vette di popolarità toccate ad altre produzioni Bonelli, come Dylan Dog o Tex. Eppure, il plot narrativo è intrigante e le storie, almeno quelle che ho avuto modo di leggere, sono avvincenti.

Ma dicevamo di Julia... la signorina Kendall insegna criminologia all'università di Garden City, una città apparentemente tranquilla che, come tutti i grandi agglomerati, è però spesso teatro di omicidi ed episodi cruenti; grazie alle non comuni doti deduttive e analitiche che possiede, la nostra eroina viene spesso interpellata dal dipartimento di polizia per contribuire alla risoluzione dei casi. Grazie ad Artematica e a una trama inedita scritta da Berardi, gli appassionati dell'albo e delle avventure in generale, potranno vestire i panni della criminologa, entrare nel suo cra-

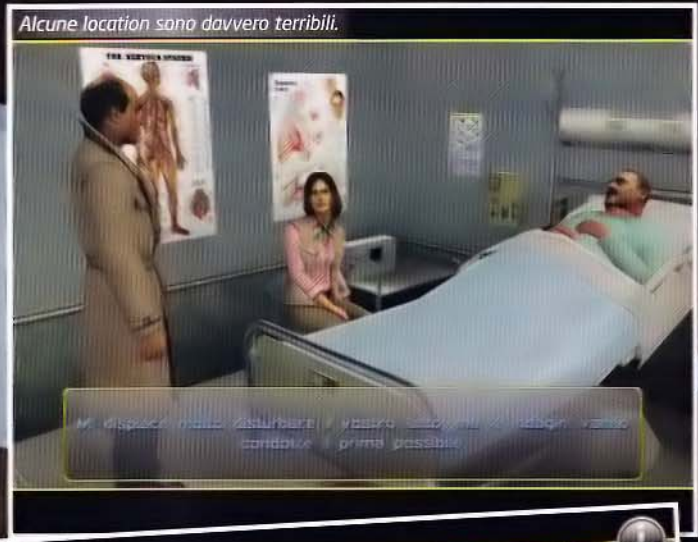
LA STORIA È PIUTTOSTO AVVINCENTE E RICCA DI IMPREVISTI

Le ambientazioni all'aperto sono tutto sommato gradevoli.

Il Sig. Donovan è uno dei principali indiziati. Sarà lui il colpevole?



Questo classico test per il QI richiede di trovare l'ultimo numero della sequenza.


Alcune location sono davvero terribili.

L'IMPRESSIONE È CHE I NUMEROSI PERSONAGGI NON SIANO DOPPIATI DA ATTORI PROFESSIONISTI

pino e conoscere come meglio non si potrebbe tutti i principali personaggi della serie. Prima di passare ad altro, va specificato che questo è solo il primo di tre episodi, che usciranno a distanza di circa un mese uno dall'altro a partire dal settembre scorso.

COLAZIONE DA JULIA

Entriamo quindi nel dettaglio del prodotto, che si fa annunciare da una introduzione animata di discreta fattura; grazie a questi primi minuti in video, ci verranno forniti alcuni importanti elementi della storia, primo fra tutti l'omicidio di Dalila Howard per mano di un inquietante Pierrot.
L'avventura che ha confezionato Artematica è di stampo classico: per analizzare e raccogliere oggetti dovremo semplicemente cliccare su di essi, mentre per spostarci dovremo muovere il mouse nella direzione prescelta e premere il tasto sinistro. Il cursore, inoltre, cambia aspetto quando si trova a passare sopra a elementi rilevanti, anche se talvolta non potranno essere raccolti ma solo analizzati. Gli enigmi proposti sono in gran parte legati all'analisi dell'oggetto, ma capiterà anche di dover affrontare dei puzzle. A nostra disposizione avremo anche un telefono cellulare, grazie al quale chiamare amichetti e colleghi e inviare messaggi. Il gioco fornisce gli aiuti su due fronti: col tasto "H" è possibile consultare la lista degli obiettivi (non vengono però indicati quelli portati a termine), inoltre non si può andare via da uno scenario se prima non si è fatto tutto quanto richiesto.
La storia è piuttosto avvincente e ricca di imprevisti, con dialoghi che risultano accettabili. Purtroppo non ci siamo sul fronte della coerenza: se alla fine di una conversazione torniamo a interpellare il nostro interlocutore, costui ci risponderà sempre allo stesso identico modo.
Interessante la scelta narrativa di far procedere nell'avventura seguendo due personaggi in posti diversi; in questo primo episodio dovremo guidare Julia e il tenente Webb, che si occuperanno di portare avanti le indagini sue due differenti fronti. Entrambi, quando non saranno faccia a faccia, potranno comunicare col cellulare: al tal proposito, sono rimasto bloccato qualche minuto proprio a causa di questo strumento del demonio; le indagini nei panni di Julia mi suggerivano di comunicare con l'ispettore Webb, solo che quando provavo a chiamarlo mi veniva detto che non serviva, che tanto l'avrei visto da lì a poco in centrale. Non capivo perché quello sciagurato non rispondesse, allora ho pensato di mandargli un SMS e ha funzionato... ma che senso ha? Sarebbe stato sufficiente fornire una scusa, anche banale, che giustificasse l'impossibilità del tenente a rispondere, invece nulla.
Sul piano estetico il gioco di Artematica risulta piuttosto antiquato. In realtà, le ambientazioni "in esterna" sono anche gradevoli, mentre non convincono per nulla quelle al chiuso, così come i personaggi. La scelta di consentire di manovrare l'inquadratura nelle scene all'interno, inoltre, è sì funzionale, ma avrebbe sicuramente giovato di più avere delle pareti capaci di diventare trasparenti in caso di sovrapposizione con una figura.
Un'altra nota negativa sono le voci dei numerosi personaggi che incontreremo: l'impressione è che non siano doppiati da attori professionisti.
Nel complesso Julia: Innocent Eyes è un gioco dotato di una storia gradevole, ma per via della struttura un po' claudicante e di carenze tecniche non riesce a guadagnarsi la piena sufficienza.

Raffaele Sogni
raffo@sprea.it

La grafica migliora decisamente nei close up.

Commento

Questo primo capitolo di Julia probabilmente piacerà agli amanti del fumetto: i personaggi sono ben caratterizzati e molto fedeli alla controparte cartacea, e la storia è ben fatta e raccontata in maniera discreta. Il prodotto di Artematica non convince però sotto il profilo tecnico e strutturale: esteticamente risulta antiquato, il doppiaggio è scadente e alcune scelte legate alle meccaniche di gioco risultano piuttosto discutibili. È un'avventura con buone potenzialità, ma in gran parte inespresse.

Pro: Storia interessante

Contro: Graficamente antiquato
Voci dei personaggi poco ispirate
Alcune location lasciano davvero a desiderare

VOTO 59

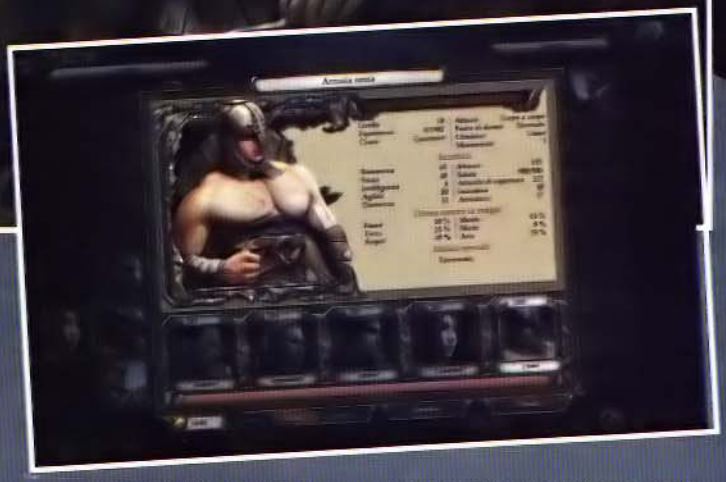
Pagina mancante

CPU: SIngle Core 2,4 GHz (Dual Core 2.0 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 6600/ATi Radeon 9600 (nVidia 7900/ATi Radeon HD 4800)
SPAZIO SU HD: 6,8 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

SVILUPPATORE: Akella ■ PUBLISHER: Kalypso Media Digital
DISTRIBUTORE: FX Interactive ■ MULTIPLAYER: Internet
LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 19,95

www.fxinteractive.com/it/p273

DISCIPLES III: RENAISSANCE



I discepoli di Akella si vestono col tricolore...

Dopo aver recensito la versione inglese, apparsa sulle pagine del recente numero settembrino, eccoci nel cuore dell'autunno a valutare quella distribuita sul suolo italico da FX Interactive, che apporta - come al solito - diversi pregi aggiuntivi rispetto alle controparti originali. Disciples III, per chi non lo sapesse, è il terzo capitolo di una serie nata ormai più di due lustri fa. Si tratta di un GdR strategico/tattico a turni nella migliore tradizione di Heroes of Might & Magic, che ha in un titolo come King's Bounty la migliore delle declinazioni recenti. Tre campagne, altrettanti archetipi di eroi e un botto di cose da gestire e sviluppare lo rendono un titolo di sicuro interesse per gli amanti del genere, anche se all'uscita della versione inglese molti degli appassionati si sono lamentati di alcuni episodi di sbilanciamento tattico che rendevano gli scontri sulla mappa a esagoni un po' troppo squilibrati. La prima cosa da dire di questa edizione, quindi, è che il gioco viene installato direttamente con la patch v1.06.3, che corregge un certo numero dei difetti di cui sopra, andando soprattutto a ritoccare le proprietà di alcune unità problematiche come la Strega e la Stregona. La seconda cosa da dire è che la localizzazione in Italiano si può considerare riuscita. Al di là di qualche raro congiuntivo perso per strada, i testi sono ottimamente tradotti. La voce narrante e quelle di contorno, seppur non particolarmente ispirate dal punto di vista interpretativo, risultano pulite, prive di sbavature e - tutto sommato - migliori di quelle non troppo frizzanti della versione anglosassone. Ugualmente, anche il manuale incluso nella confezione non solo vanta un congruo numero di immagini a colori, ma si rivela un prezioso alleato in Italiano per tutti coloro che dovessero essere a digiuno sia della lingua di Albione, sia della necessaria esperienza nel genere al quale Disciples III appartiene.

Ivan "Kikko" Conte
kikko@sprea.it

Per alcuni dialoghi minori occorre accontentarsi del testo a video, senza poter disporre del parlato.

Commento

Disciples III si era già rivelato un paio di mesi or sono come un titolo più che decoroso, in grado di placare la sete degli assetati di strategia e tattica in salsa GdR. La versione curata da FX Interactive non solo include alcune opportune migliorie sotto il profilo del gameplay, ma aggiunge una traduzione tutt'altro che disprezzabile in lingua italiana del software e del manuale, con voci ancor più efficaci di quelle originali. Al prezzo di 19,95 Euro potrebbe rivelarsi un ottimo investimento del vostro tempo.

Pro: Buona traduzione
Alcuni difetti di gameplay sono stati eliminati
Prezzo invitante

Contro: Ancora sbilanciato in alcuni aspetti

VOTO 73

TGM AFTER

A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

Che effetto hanno le patch su un viodeogame? Le modification ne allungano la vita? Che supporto ha avuto dagli sviluppatori? TGM After si propone di analizzare l'evoluzione dei giochi recensiti.

EVE ONLINE

Dopo quasi un anno e mezzo torniamo a occuparci di EvE Online per un after omnicomprensivo degli ultimi aggiornamenti gratuiti pubblicati da CCP. Come da sua politica commerciale, la casa islandese sta continuando a espandere le potenzialità del MMO siderale che tutti considerano, a buona ragione, l'erede di Elite. Questo TGM After si concentra in particolare sulla situazione della community dopo l'arrivo di due grosse espansioni che, nelle intenzioni degli sviluppatori, avrebbero dovuto cambiare numerosi aspetti del gioco, in particolare il PvP e l'economia. Nel primo caso si parla di Dominion, un'espansione che ha profondamente cambiato la gestione del controllo territoriale del gioco: se in precedenza le corporazioni piazzavano delle basi nei vari sistemi e si preoccupavano di fare altro, ora tramite un sistema di mantenimento molto più elaborato, è necessario presidiare militarmente e commercialmente le zone di spazio 0.0.

L'obiettivo era quello di modificare il sistema di controllo territoriale tra grosse corporazioni cercando, nel contempo, di rendere il PVP più accessibile: si è trattato di uno sforzo che non ha dato i frutti sperati visto che lo zoccolo duro degli appassionati di vecchia data si è adattato al nuovo sistema senza i particolari stravolgimenti politici sperati da CCP. Oltre a questo, l'utenza più casuale non ha trovato gli stimoli giusti per andare a rischiare ghirba a astronave nei sistemi 0.0, dimostrando di preferire ancora il Factional Warfare di vecchia concezione introdotto da Empirean Age. Proprio le novità introdotte da questa espansione sono state trascurate da CCP che, non ne ha sviluppato ulteriormente le potenzialità.

Se Dominion non è riuscito a raggiungere gli obiettivi che CCP si era prefissata, anche Tyrannis non ha proprio colpito nel segno: questa espansione nasceva per soddisfare la richiesta della comunità che vedeva nelle decine di migliaia di pianeti presenti un'occasione da non perdere per creare nuove opportunità di conquista territoriale. L'introduzione della scansione planetaria è stata inizialmente ben accolta: è ora possibile analizzare superficie e sottosuolo di ogni pianeta, edificare strutture di estrazione e prosciugare le risorse tramite una sorta di browser game interattivo. Questa introduzione di elementi gestionali ha portato a un'alterazione profonda del sistema economico di EvE, ma si è trattato di una decisione – giusta – dettata dalla volontà di proporre qualcosa di diverso dalla monotonia del mining su cui per anni si è basata l'economia. Ora le attività collaterali al semplice combattimento sono più varie e strutturate ma non si può considerare una rivoluzione alla luce dei numerosi exploit messi in atto dai giocatori per fare soldi con estrema facilità su cui CCP sta ancora lavorando. Come se non bastasse, la prima release è stata affetta da molti problemi di stabilità ma, soprattutto, ha portato in EvE Online un problema inatteso: la lag. Dal giorno della sua pubblicazione molti utenti hanno cominciato a lamentare latenze elevate al limite dell'ingiocabilità che penalizzavano soprattutto i combattimenti. Una brutta sorpresa per cui, a oggi, si sono visti pochi miglioramenti e che pone un punto di domanda sul futuro di uno dei MMO più longevi del panorama attuale. CCP dovrebbe avere le risorse e il know-how per risollevarsi con l'arrivo delle prossime espansioni; fino ad allora, la cautela è sicuramente d'obbligo.

VOTO TGM

ALIEN VS PREDATOR

Pochi franchise sanno catturare l'attenzione come quelli fantascientifici di Fox e sicuramente la combinazione tra Alien e Predator, sulla carta, rientra nella categoria dei potenziali blockbuster su ogni media. Purtroppo, esattamente come è accaduto per le recenti pellicole, anche questo ennesimo sparatutto liberamente ispirato ai due xenomorfi più letali dell'universo non è riuscito a rinverdire i fasti del passato. Complice un single player non certo memorabile, i destini post vendita di Aliens Vs Predator non hanno permesso al multiplayer di spiccare sulla concorrenza più blasonata. Un peccato visto l'impegno messo in campo dagli sviluppatori che, a ridosso della pubblicazione, hanno iniziato a farsi carico del supporto multigiocatore in modo encomiabile: una valanga di patch e aggiornamenti per il lato client e server hanno temporaneamente rimesso in carreggiata un gioco altrimenti destinato a un rapido oblio che, in questo modo, si è ritagliato una piccola fetta di appassionati che hanno popolato i server durante l'estate. Un colpo di coda apprezzabile ma non sufficiente a dissipare molte perplessità su un titolo che difficilmente riuscirà a passare indenne la prossima stagione natalizia. Un peccato quindi, considerato anche l'impegno profuso nel realizzare due nuovi pacchetti di mappe multigiocatore disponibili a pagamento che non compensano in alcun modo la mancanza di mod artigianali.

VOTO TGM

SUPREME COMMANDER 2

La saga di Supreme Commander, a sua volta erede della serie Total Annihilation, è rimasta l'ultima a tenere alta la bandiera della massa critica e dopo l'ottimo gioco inaugurale, Chris Taylor ha rincarato la dose con un secondo capitolo di buona qualità. A otto mesi dal lancio possiamo tirare le somme e dire che SC2 ha sicuramente raggiunto il suo obiettivo principale che era quello di proseguire il successo del gioco originale e mantenere attiva una community di dimensioni medio-piccole, ma avvelenata quel tanto che basta per garantire server pieni a lungo. Dopo StarCraft 2 e Company of Heroes, Supreme Commander 2 è l'RTS più giocato online, a conferma di come molti utenti siano tuttora ancorati al concept tradizionalista d'intendere la strategia e di come la massa degli appassionati di Supreme Commander sia confluita quasi tutta sui nuovi server. L'attenzione di Gas Powered Games si è tradotta in una montagna di patch cumulative (2.5 GB!) che hanno soddisfatto le richieste della community (quasi tutti bilanciamenti delle fazioni) e affinamenti della struttura client-server di un multiplayer ben fatto e funzionale, anche se privo delle feature di un Battle.net a caso. Le critiche mosse da alcuni amanti della complessità strutturale della prima versione del gioco non hanno invece trovato riscontro, visto che è rimasta una certa attenzione per lo snellimento del sistema di ricerca e produttivo che aveva fatto storcere il naso a più di un integralista. Non abbastanza per negare un meritato bollino verde nonostante la sicura concorrenza di StarCraft 2 e in attesa di una probabile espansione per l'inizio del 2011.

VOTO TGM

FRAGZONE

A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

Robe da matti: per quasi due anni non si muove nulla dal punto di vista dei tornei online e poi, d'un colpo, arrivano due novità che cambiano in un attimo tutto il panorama italiano. ESL si è rimessa in gioco con una serie di novità interessanti per il pubblico di tutte le piattaforme e un nuovo attore sta per entrare in gioco a fargli concorrenza. Chi è? Non vi resta che attendere il mese prossimo...

EVENTI

A cura di: Matteo "Elvin" Lorenzetti

ESL 2010/2011

ESL torna in campo e rinnova tutta la struttura. Con alcune novità inedite.

Dopo un anno di pseudopurgatorio, tornano alla carica i ragazzi di ESL (http://www.esl.eu/it) e Progaming per illustrarci le novità che uno dei migliori portali multiplayer italiani hanno deciso di introdurre per la nuova stagione 2010/2011. Oltre a una veste grafica rinnovata ricreata da zero per favorire l'approccio da parte di nuovi utenti, il numero di sezioni dei giochi è stato abbassato per permettere allo staff di concentrarsi maggiormente sui titoli di punta e fornire un servizio di qualità migliore al pubblico che ha ricominciato ad affollare i server di gioco dopo il rientro dalla pausa estiva. Proprio lo staff è una delle novità di maggiore interesse, con l'inserimento di Marco "moeck" Ambrosi de Magistris, che arriva da un'esperienza quinquennale di gestione di un gamecenter e di eventi specializzati sul videogaming in tutto il territorio italiano. Molto importante sarà l'apertura del portale ESL alle community, le quali avranno la possibilità di organizzare e gestire le proprie attività di tipo competitivo direttamente sul sito, supportati dallo staff ESL. L'obiettivo è quello di affermare ESL come social network dedicato al videogioco, proponendo una serie di servizi in grado di dare il maggiore valore aggiunto possibile alla permanenza degli utenti su sito e forum. Quanto alle attività agonistiche, a inizio ottobre verrà lanciata la Autumn League per tutti i titoli supportati dal portale: in particolar modo i giochi di punta saranno Call of Duty: Modern Warfare 1 e 2, Warrock, CounterStrike Source e ovviamente StarCraft 2, ma anche Unreal Tournament 2004, Combat Arms e Bad Company 2 non verranno trascurati. Con l'uscita di nuovi giochi (quali ad esempio Call of Duty: Black Ops), una volta verificata la loro idoneità all'attività competitiva, saranno aperti nuovi tornei a essi dedicati. Sapendo che le community attendono con impazienza il ritorno dell'EPS, campionato italiano online itinerante in tutta Italia (e relativi eventi Live targati ESL come il Romics di fine settembre presso la Nuova Fiera di Roma) che è arrivato a mettere in palio 30.000€ di montepremi, è stato creato un format chiamato Lega Pro che si svolge esclusivamente online e permette ai giocatori di sfidarsi solamente con altri player dello stesso livello.

Non mancherà la possibilità di competere anche a livello europeo attraverso tornei nazionali di qualificazione che daranno accesso ai maggiori eventi "esportivi" come Intel Extreme Masters e ESL Major Series: in palio ci sono ricchi premi in denaro di cui vi terremo aggiornati con il passare dei mesi.

Insomma, la carne al fuoco è parecchia: Papino e Moeck sono già alla ricerca di appassionati di e-sport e videogiochi da inserire nel proprio staff e di community che intendano aprire una collaborazione con il portale per gestire le proprie attività su ESL, senza perdere la propria autonomia e con il totale supporto dello staff. Se siete interessati, un salto sul forum ufficiale è d'obbligo.

... così come l'agonismo dei concorrenti.

Ricchi premi e cotillon: una costante in ogni evento ESL che si rispetti...

Il pubblico competente e attento non manca proprio mai: per il prossimo autunno/inverno aspettatevi parecchi incontri come questo.

ESL DIVENTA (ANCHE) CONSOLE

Oltre all'impegno profuso nel settore multiplayer per PC, i ragazzi di ESL hanno anche altre frecce al loro arco, in particolare per quanto riguarda il settore delle console. Forte di un'esperienza ormai quinquennale sulla nostra piattaforma, e spinti dai numeri di un mercato sempre più in ascesa anche dal punto di vista dell'online, gli scagnozzi di Papino hanno preparato una nuova area di Progaming dedicata a Xbox 360, PS3 e Wii, in cui sarà possibile accedere a una serie di servizi del tutto simili a quelli elencati in questo articolo per la comunità PC: riusciranno ad accalappiare al demone del multi anche il pubblico più casuale?

Matteo "Elvin" Lorenzetti

STARCRAFT 2 (TERRAN)

Finalmente il più atteso strategico di tutti i tempi è arrivato: potevamo lasciarci scappare l'occasione per una guida sul multiplayer dei Terran?

Ovviamente no e allora, come accade sempre più spesso negli ultimi tempi, iniziamo a concentrarci sugli aspetti più interessanti del multiplayer di StarCraft II, lo strategico di Blizzard che in poche settimane ha polverizzato ogni recente record di vendite. Questo mese ci preoccupiamo di dare uno sguardo d'insieme alle tattiche più utilizzate nei panni della fazione Terran. Nei prossimi numeri ripeteremo l'operazione, ovviamente, anche per Protoss e Zerg. Come ha rimarcato il buon Nichini in sede di recensione, i Terran non sono cambiati moltissimo rispetto al passato, ma le novità, in termini di tattiche e strategie, sono sicuramente interessanti e si possono sintetizzare in tre macro tattiche da adattare alle unità producibili durante le diverse fasi di una partita.

Un rush marine è sempre una buona idea se siete molto precisi nella tempistica di costruzione delle unità.

IL RUSH

Nelle prime fasi del gioco il rush è sicuramente un grande classico a cui tutti i giocatori di StarCraft II si dedicheranno estensivamente nei prossimi anni. La tattica è semplice e collaudata: produrre un numero di unità sufficienti fin dall'inizio della partita per assaltare la base nemica ed eliminare quante più unità di raccolta possibile, con lo scopo di ritardare il ciclo economico dell'avversario (o eliminarlo dal gioco) e crearsi una situazione di vantaggio per la fase centrale della partita. Le varianti di questa tattica riguardano le unità utilizzate per portarla a termine con successo: i marine per esempio sono ottimi e una decina di fanti ben guidati producibili nei primi tre minuti della partita (tre barrack) possono fare parecchio per eliminare un avversario, questo grazie alla portata delle loro armi e alla concentrazione di danno, magari rinforzati da una seconda squadra. Molto più particolare è il rush con i Reaper: le nuove unità balzellanti non causano moltissimo danno, ma compensano questa lacuna con la loro grande mobilità che gli permette di essere tremendamente elusive se il nemico non è ancora in grado di colpire dalla distanza (Zerg e Protoss in particolare). Richiedono più tempo dei marine per essere prodotti e lasciano pericolosamente sguarnita la base visto che non possono essere impiegati in difesa con efficacia; comunque anche solo due Reaper possono sconvolgere in continuazione l'economia avversaria, essendo temibilissimi e contrastabili solo con efficaci operazioni di pattugliamento. Le ultime unità in grado di portare un rush efficace sono le Banshee: non sono adatte a un rush immediato perché occorre ricercare e costruire molto prima di poterle produrre, e dedicare le risorse alla loro creazione lasciando scoperta la base è un rischio che pochi possono correre. Tuttavia, è molto probabile che dopo 5-6 minuti di gioco gli avversari non abbiano ancora approntato efficaci difese antiaeree e in questo caso anche solo due Banshee possono rivelarsi decisive nell'interrompere la catena produttiva avversaria. Le abilità di cloaking possono renderle ancora più incontrastabili ma, anche in questo caso, rendere prioritaria la loro produzione espone a rischi che solo i migliori giocatori possono prendere nelle fasi iniziali di una partita.

TUTTI A PALLA

Una volta che il match si è stabilizzato, la base è ragionevolmente ben protetta (vedi box) e gli edifici iniziano a produrre a buon ritmo, è tempo di pensare a una tattica di attacco in grado di

Un classico Reaper Rush: ostruire l'accesso alla base servirà a poco.

Presidiare i punti strategici della mappa è una delle capacità migliori dei Terran. Ah, il fascino di un bunker disperso nella boscaglia...

Gli Helion sono ottime unità anticarro, ma possono essere utilizzati anche in molti altri modi.

PER MOLTI O PER TUTTI?

Tra tutte le razze presenti in StarCraft II, i Terran sono sicuramente i più flessibili e in grado di adattarsi a ogni condizione di gioco, anche se richiedono una maggiore predisposizione al micromanagement rispetto alle altre razze. Tuttavia, la loro mobilità e capacità di colpire sia a terra che in aria rende unità e strutture ottime per qualsiasi tattica dove, grazie al controllo di vaste aree della mappa, diventa facile creare zone off limit per il nemico. L'uso delle strutture per ostruire punti di transito in collaborazione con torrette antiaeree, Siege Tank e Bunker è stato ereditato senza particolari cambiamenti da Starcraft e rappresenta ancora una valida tattica in ogni situazione.

La fine della partita è quasi sempre ad appannaggio dell'aviazione: i Battlecruiser sono letali, ma solo se non state affrontando uno Zerg. Le abilità corrosive di questa fazione li rendono inutili nel giro di pochi secondi.

garantire potenza di fuoco e mobilità sufficienti a mettere in difficoltà ogni nemico. La formazione detta "3M Ball" comprende un assortimento di Marine come base antiuomo e antiaerea coadiuvata da un quarto di Marauders e altrettanti Medivacs costantemente in posizione sulle loro teste: con questa tattica è facile portare lo scontro ovunque nella mappa, ma anche difendere efficacemente la base, almeno finché il nemico non dispone di unità a lungo raggio o di un'aviazione capace di rendere inoffensivi i marine al suo interno. La presenza dei Medivac, oltre alla cura automatica, permette di sfruttare in modo immediato la mobilità delle navette per colpi di mano inaspettati, con drop dietro le linee nemiche e in posizioni di vantaggio, con o senza minerali da estrarre. Nel caso i numeri siano troppo elevati per trasportare tutta la formazione, può essere efficace utilizzare la tattica del "turtling". Si crea una sorta di testuggine in grado di muoversi in ogni direzione (ma a piccoli "salti") garantendo una base di fuoco eccellente (magari potenziata dalla ricerca di Combat Shields, Concussive Shells e Stim Packs) che permetterà a ogni buon giocatore di StarCraft II di sviluppare ulteriori varianti di questa tattica. La sua prima naturale evoluzione vede nei Siege Tanks dei fenomenali alleati, utili per controllare ampie porzioni di mappa e inchiodare il nemico all'interno dei suoi choke point. Mescolare ulteriori unità come il Thor, (ottimo contro Mutalisk e Banshee o Immortal e grossi gruppi di unità ammassate) o l'Helion, è un ottimo modo di prepararsi alla fase centrale della partita per indebolire gli avversari, questo grazie alla potenza della massa e all'attacco combinato.

ALLA FINE

Una volta giunti a disporre di un esercito ben amalgamato di questo genere, la partita è sicuramente a un punto di svolta e ci sono buone probabilità che in 1VS1 possiate avere la meglio contro razze diverse dalla vostra o Terran meno efficienti di voi nella produzione. Nella fase finale del gioco l'elemento decisivo è rappresentato dalla potenza di fuoco dell'aviazione che, in combinazione con l'appoggio di terra della "palla", può facilmente diventare un rullo compressore inarrestabile. Spesso, tuttavia, è la gestione corretta delle singole unità come i Ghost a creare le giuste situazioni per risolvere le sorti di una partita in pareggio: il potenziale della bomba nucleare sulla base nemica è ovvio, ma ancora più importanti sono le sue abilità collaterali, in particolare l'invisibilità che permette di posizionare sentinelle in ogni punto della mappa e anticipare le mosse di grosse formazioni nemiche pronte all'attacco finale.

Una "3M Ball" in tutto il suo splendore: i Terran danno sempre il meglio di sé combinando le forze.

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti

BETAMACHINE

WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM

Tutto sta per cambiare...

Ci risiamo. Dopo ormai cinque anni e qualche mese di constatazioni piuttosto facili sulle qualità del MMO più giocato di sempre (due espansioni e tredici milioni di account singoli registrati nello stesso lasso di tempo), è giunta l'ora di iniziare a interessarsi anche di Cataclysm, che dovrebbe vedere la luce entro la fine dell'anno, probabilmente a ridosso delle festività natalizie. La beta della nuova espansione di World of Warcraft ha messo in luce ancora una volta le grandi capacità di Blizzard nel reinterpretare il potenziale del suo brand di maggiore successo, specialmente grazie a due tipologie d'intervento ben distinte. Trattandosi, per l'appunto, di un cataclisma, la nuova espansione metterà in luce parecchie novità dal punto di vista estetico che non mancheranno di farsi apprezzare da novizi e avventurieri di vecchia data. Sconvolgimenti dovuti alle forze della natura hanno cambiato profondamente l'aspetto di Kalimdor e degli Eastern Kingdoms in molte zone. Per non rovinarvi la sorpresa, vi lasciamo il piacere di scoprire cos'è accaduto da una parte e dall'altra dell'oceano. In ogni caso sappiate che il gusto di Blizzard è perfettamente in sintonia con uno stile grafico di alta qualità, che restituisce ottimi risultati, anche considerata l'anzianità dell'engine. In particolare sono i nuovi effetti di luce e l'acqua in grado di riflettere il mondo circostante ad averci colpito maggiormente. Anche la realizzazione di due nuove razze (vedi box) conferma un nuovo livello di cura posto nella parte grafica, che non mancherà di intrigare anche chi vuole partire da zero nella creazione di un nuovo personaggio. Se l'estetica compie un netto passo in avanti, permangono invece dei dubbi in merito ai cambiamenti relativi alle meccaniche di gioco. La parola d'ordine è stata "semplificazione", e basta aver giocato per qualche mese al gioco originale per accorgersi della precisa volontà della casa americana di rendere più semplice la comprensione del gameplay, anche a un pubblico meno hardcore. In particolare l'albero delle abilità è stato ridisegnato favorendo l'eliminazione dei semplici buff a discapito delle abilità utilizzabili direttamente dal giocatore. Anche molti valori dell'equipaggiamento sono stati eliminati per rendere il gioco meno legato all'ossessiva collezione di gear di alto livello e più all'abilità del giocatore nell'usare mouse e tastiera coordinandosi con i suoi compagni. Eravate affezionati ai valori di Attack Power, Armor Penetration, Defense, Block, Spell Power? Dimenticateli perché Cataclysm non ne prevede l'utilizzo e l'impressione è che le scelte operate in questa sede andranno a impattare sull'intero gioco, portando a un cambiamento radicale del gameplay, soprattutto ad alti livelli. Un bene o un male? Se Blizzard ha compiuto una scelta così rischiosa, sicuramente per strizzare l'occhio a un pubblico più vasto, deve averci pensato molto bene. Una cosa è certa: il rischio di giocarsi il nocciolo duro della community che mensilmente versa ancora parecchi soldini nelle sue casse, è sicuramente molto alto. Riuscirà Blizzard a continuare nella sua striscia di scelte commerciali azzeccate?

NANO VERDE O LICANTROPO?

Non avevamo dubbi, ma a una prima prova su strada anche l'uso delle due nuove classi, i licantropici Worgen per l'Alleanza e i più classici Goblin per l'orda, saranno una novità che farà molto discutere. Bestiali combattenti i primi, e ingegnosi bombaroli i secondi, rappresentano un notevole cambio di rotta nella filosofia delle precedenti classi. I Goblin in particolare, strettamente legati all'efficacia dei loro macchinari, paiono avere tutte le carte in regola per riscuotere parecchio successo. Anche i Worgen, hanno una loro appetibilità ma sembrano, aspetto estetico a parte, abbastanza simili in quanto a meccanica di gioco, ad altri tank visti in azione fino a oggi.

MODALITÀ: **CLOSED** STATUS: **Attiva**
SITO: **www.worldofwarcraft.com/** USCITA: **Dicembre 2010**

A cura di Paolo Davide "Mascalzone" Lumia

MASSIVENEWS

Le più succose anticipazioni sul mondo in continua evoluzione dei MMOG: tutto quello che fa mass-notizia si trova qui!

Bentornati sulle pagine più massive di TGM. Dopo diversi mesi di relativa stagnazione, se non per l'uscita del disgraziatissimo **All Points Bulletin** che ha già chiuso i battenti (meno di tre mesi di vita, è record signori miei!) sono diverse le novità uscite a ridosso della fine dell'estate. Cominciamo dal titolo di maggior richiamo, ovvero **Final Fantasy XIV**: dopo una gestazione durata decisamente meno dei canonici tre anni cui ci hanno abituato i MMORPG, il nuovo gioco di Square Enix è finalmente approdato sugli scaffali dei negozi, o almeno dovrebbe per voi che state leggendo, dato l'immancabile ritardo della distribuzione italiana. Il titolo lo abbiamo sviscerato per voi nella preview dell'Elvin di un paio di mesi or sono, quindi non mi resta che annunciarvi i prezzi: il canone mensile si aggira sui 12 euro, mentre due sono le retail disponibili, la standard e la collector's, con quest'ultima che naturalmente offre diversi gadget esclusivi. Square ha inoltre preparato una chicca per tutti i giocatori che arrivano da FFXI, di cui questo XIV è a tutti gli effetti il sequel: sarà possibile mantenere il nickname del proprio personaggio, e tutti coloro che hanno partecipato alla beta possono addirittura preservarne l'aspetto estetico. Non mancano inoltre le micro-transazioni: per avere uno slot per la creazione del personaggio in più o un inventario più vasto è infatti necessario pagare un piccolo extra. Insomma un appuntamento da non perdere per tutti i fan della saga fantasy made in Japan per antonomasia: FFXIV mantiene tutti gli elementi che hanno fatto del suo predecessore uno dei MMO più longevi della storia e li arricchisce di un nuovo e sublime engine grafico, una nuova storia e moltissime novità, dalle professioni sino a tutti gli elementi di contorno. Sono i dettagli quelli che fanno la differenza, e in quel di Tokyo lo sanno perfettamente. Unica pecca: per giocarlo senza doversi prendere un caffè tra un caricamento e l'altro serve un Dual Core piuttosto pompato, e se state pensando di risolvere il problema acquistando la versione PS3, sbagliato: non si ancora quando uscirà, a meno di non accontentarsi di un generico 2011.

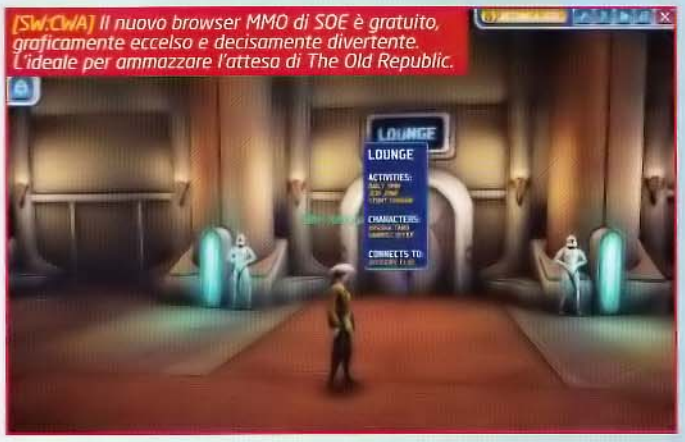
[FFXIV] Il nuovo MMORPG di Square Enix sfoggia una grafica strabiliante, ma scordatevi di poterci giocare con lo stesso PC su cui fate girare l'XI!

[AION] Potevano forse mancare nuovi set estetici per l'elemento più caratterizzante di un gioco che fa della qualità su schermo il suo cavallo di battaglia?

Attraversiamo lo stretto di Corea per spostarci dal Giappone alla Corea del Sud e arrivare alle ultime due uscite targate NCsoft: la prima riguarda **Aion**, per il quale è stata rilasciata anche in Occidente la prima espansione Assault on Balaurea, attesa da un annetto buono e che finalmente ha introdotto nuovi contenuti end-game. Nello specifico si tratta di cinque ulteriori livelli di esperienza tutti da vivere nella nuova zona giocabile, con tante istanze e abilità per le classi. Non mancano poi le novità per il gameplay: stiamo parlando di un'implementazione per il volo che sfrutta le correnti d'aria, di un inedito pet system e di diversi miglioramenti al PvP. Ce n'è abbastanza per risollevare le sorti di un MMORPG che, dopo il massiccio server merge di quest'estate, non sembra andare come le altissime aspettative facevano presupporre. Sempre in tema di hype, è arrivata la nuova espansione per un titolo che da noi ingiustamente non si fila quasi più nessuno, pur restando senz'ombra di dubbio il migliore del suo genere. Stiamo parlando di **City of Heroes**, che per l'ennesima volta (sono oramai ben sei gli anni che ha sul groppone) si è completamente rinnovato. È infatti stata rilasciata la nuova espansione Going Rogue, che introduce la "duplicità" per i supereroi. Non quella tra identità segreta e vita "normale" annunciata e mai vista su Champions Online, ma la possibilità di scegliere il proprio allineamento, buono o cattivo, in base a come si sceglierà di affrontare le nuove quest presenti nella città di Praetoria, contenuto principale di questo ag-

[FFXIV] Classi, personaggi e meccaniche di gioco sono l'esatta evoluzione di quanto visto e apprezzato nel precedente capitolo.

[COH] La città di Praetoria è il nuovo, gigantesco hub rilasciato con Going Rogue, l'update che espande il miglior MMO sui supereroi presente sul mercato...



[SW:CWA] Il nuovo browser MMO di SOE è gratuito, graficamente eccelso e decisamente divertente. L'ideale per ammazzare l'attesa di The Old Republic.

[DCUO] ... almeno sino all'arrivo del diretto concorrente targato DC Comics e Sony Online Entertainment, sui vostri schermi a partire dal 30 novembre prossimo!

[PotBS] Power & Prestige ha migliorato enormemente i contenuti del miglior MMORPG piratesco di sempre, che a breve diverrà free to play!

giornamento dedicato ai nuovi personaggi. Ma non mancano le novità accessibili anche ai super-veterani: l'inedito sistema di allineamento è studiato per coinvolgere progressivamente anche loro, e poi ci sono i quattro nuovi set di poteri: Electric Control vi farà diventare una specie di centrale dell'Enel, Kinetic Melee un maestro di Tai Chi, Demon Summoning un evocatore dell'incubo e Dual Pistols un pistolero che se la gioca alla pari con il Christian Bale di Equilibrium.

Cambiamo ora sponda dell'Oceano Pacifico per approdare nella baia di San Diego, quartier generale di Sony Online Entertainment. Detto che lo sviluppo dei nuovi capitoli di EverQuest e di PlanetSide è stato ormai praticamente ufficializzato, e precisato che **DC Universe Online** uscirà alle soglie del Natale, la softco americana si è data parecchio da fare anche in questi caldi mesi estivi. Innanzitutto col lancio della versione free to play del secondo capitolo del MMORPG più celebre d'America (dopo WoW, ovviamente): **EverQuest II Extended** non è stato accolto molto calorosamente qui in Europa ma, se state cercando un gioco persistente gratuito di assoluta risma prima che in quel di Codemasters si decidano a lanciare anche da noi la versione F2P de Il Signore degli Anelli Online, questo è sicuramente ciò che fa per voi. E se siete in trepida attesa di Star Wars: The Old Republic ditemelo voi come faccio a non consigliarvi di dare un'occhiata al neonato (e gratuito) **Star Wars: The Clone Wars Adventures**: vi posso assicurare che, almeno dal punto di vista del combattimento spaziale, se la giocano alla pari...

Ma la parte del leone, ed era da un po' che non solcava la cresta dell'onda, l'ha fatta **Pirates of the Burning Sea**. L'attenzione, più che l'uscita della nuova espansione gratuita Power & Prestige comunque pregna di contenuti, l'ha catturata l'annuncio che tra breve tutto il gioco diverrà gratuito, seguendo quell'ormai affermato trend che ha sancito la resurrezione di Dungeons & Dragons Online.

Concludo con le consuete bombe alla saliva di fine puntata: la nuova espansione di **EvE Online** ha un nome, si chiama Incursion, uscirà a Novembre e sarà pubblicata apposta per risolvere tutte le magagne che vi abbiamo esposto nell'After di qualche pagina fa. Se Cryptic Studios ha annunciato **Neverwinter Online**, Interplay ha risposto con **Fallout Online**. Se il mondo non finirà, li vedremo nel 2013. A questo punto manca solo Bethesda, e il quadro degli RPG "storici" che varcano la frontiera della persistenza potrà dirsi completo.

Per questo mese direi che è proprio tutto. Ah no aspettate, che sbadato: stavo dimenticando un piccolo dettaglio. World of Warcraft: Cataclysm esce tre anni dopo WotLK, il 7 dicembre!

[EVE] La nebbia si dirada e s'intravede l'obiettivo... gli islandesi riusciranno a risolvere tutti i problemi di Tyrannis? Incursion è alle porte!

IL MMO(RTS) DEL MESE: COMPANY OF HEROES ONLINE

Annunciato poco prima dell'ultimo E3 di Los Angeles, CoHO è il primo titolo di quel che sembra la prosecuzione del trend, discusso qualche riga fa, che sta spingendo i tradizionali RPG ad abbracciare i MMO. Gli RTS stanno infatti seguendo la medesima strada: si va dal sicuro successo di End of Nations di Petroglyph al recentemente annunciato Age of Empires Online di Microsoft, passando per Ubisoft che, sebbene il suo Heroes of Might & Magic Online sia stato un flop a causa di una qualità a dir poco scadente, è pronta a rilanciare con il prossimo titolo di Massive Entertainment (quelli di World in Conflict, il cui nome è già tutto un programma). Naturalmente vi terremo aggiornati. Tornando a CoHO, questo si appresta a traslare in salsa persistente tutto ciò che ha sancito il successo dei primi due capitoli: dettaglio e varietà delle unità, grafica di prim'ordine, mappe vastissime studiate per favorire la strategia militare. Il gioco uscirà a brevissimo, nonostante la tragica scomparsa di Brian Wood, storico Lead Designer della serie. Al momento in cui leggete l'open beta dovrebbe essere up 'n' running. Eccovi l'indirizzo per raggiungerla: www.companyofheroes.com!

MODIFICATION

Zombie Master ha fatto scuola.

FPS/RTS - OVERWATCH

Da parecchi anni andiamo dicendo che le contaminazioni tra generi sono il futuro del videogioco: se lo scarso coraggio dei publisher nell'andare oltre i cliché dalla vendita garantita è ormai un dato di fatto, altrettanto conclamata è la libertà creativa di chi fa del modding l'arma vincente per proporre sul mercato qualcosa di completamente nuovo, o quasi. È sicuramente il caso di questo Overwatch mod per Half-Life 2: si tratta di una modification multiplayer che attinge a piene mani da Zombie Master e mutuandone un concept implementato per la prima volta in Natural Selection. In pratica il giocatore è chiamato a rigiocare scontri di fantasia tra la Resistenza e i Combine di Half-Life 2: nel primo caso s'indossano gli scomodi panni di uno qualsiasi dei poveretti che nel gioco venivano massacrati a fianco di Gordon Freeman con la classica dotazione di mitragliette, fucili e pistole. A contrastarli non ci sarà un'altra squadra di Combine, ma solo un giocatore ai comandi di un numero consistente di soldati dell'Overwatch di City17. Si tratta di bot controllabili dall'alto come in Zombie Master, che vengono scagliati addosso al gruppo di giocatori per impedire loro di darsi alla fuga dalla mappa. Non solo i classici Metrocop dalla voce metallica e i riflessi svelti, ma anche Strider, monocotteri, zombie ed headcrab possono essere utilizzati per mettere gli avversari in difficoltà. Il fatto che il giocatore ai comandi dell'Overwatch disponga di una visuale dall'alto delle mappe, oltretutto zommabile a piacimento, lo mette in condizione di combinare le ondate d'attacco, con la possibilità di alterare lo scenario abbattendo muri per impedire ai giocatori l'accesso a zone sicure, medikit e munizioni. Giocando nei panni della Resistenza, il gioco è un continuo alternarsi di spostamenti finalizzati ad acquisire la massima potenza di fuoco possibile, cercando nel contempo di mantenere alto il livello di munizioni disponibili, in modo da garantirsi la fuga finale al momento opportuno. Divertente in entrambe le modalità, Overwatch, riesce a coniugare grilletto facile, tattica sul campo e strategia in tempo reale in modo efficace, anche se richiede ancora qualche mese di sviluppo per mettere in mostra tutto il suo vero potenziale. Gli scenari sono abbastanza scarni e, anche se si tratta di una scelta di stile voluta, avremmo preferito mappe ispirate a zone reali di City17 per realizzare un più stretto connubio con l'ambientazione di Half-Life 2. In secondo luogo, l'impressione è che la bilancia penda un po' troppo a favore dei Combine: i Metrocop in particolare sono numerosi e letali, tanto da riuscire a ridurre fin troppo velocemente l'energia dei membri del gruppo sfidante. Nulla che sei mesi di test e ulteriore sviluppo non possano sistemare a dovere.

Raggiungere luoghi chiusi è sempre una buona idea per avere maggiori possibilità di difesa.

La visuale dall'alto dell'Overwatch...

... e la stessa situazione con gli occhi della resistenza.

La tattica migliore è quella di mescolare unità diverse per mettere in difficoltà gli avversari. Zombie, Metrocop ed Headcrab sono spesso una combinazione micidiale.

Pagina mancante

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@espresa.it)

MODIFICATION

Correndo di pari passo con la strategia...

SPACESIM - THRAWN'S REVENGE

Ok, Empire at War in Europa non è sicuramente giocatissimo, ma per quanto riguarda gli strategici dedicati all'universo di Guerre Stellari è sicuramente uno dei titoli di maggiore successo degli ultimi anni. Ad arricchire le sue potenzialità è arrivato questo mod intitolato Thrawn's Revenge, che introduce una serie di belle novità che non mancheranno di intrigare i possessori del gioco originale,tanto da convincerli alla sua reinstallazione in tempo zero. Come spesso accade per gli RTS a forte caratterizzazione come questo, i mod di maggiore respiro puntano a proporre un rifacimento completo dei contenuti, concentrandosi sulla riproduzione di unità di un diverso periodo o contesto storico. È esattamente quello che accade in questo caso visto che sposta in avanti le lancette della guerra tra Impero e Ribelli dalle battaglie che portarono all'ascesa di Palpatine, agli scontri visti nella prima trilogia (ma seconda in ordine cronologico). Questo ha permesso agli autori del mod di inserire tutte le navi viste in azione in Guerre Stellari, L'Impero Colpisce Ancora e il Ritorno dello Jedi in un'orgia di incrociatori, Tie, X-Wing e tutto quello che avreste sognato di pilotare fin da bambini. Le meccaniche del gioco originale non sono cambiate, ma le nuove unità inquadrate nelle relative fazioni sono un'ottima occasione per sentire il sibilo di centinaia di caccia, mentre si lanciano all'attacco della Morte Nera di turno.

Titolo **THRAWN'S REVENGE**
Gioco **STAR WARS: EMPIRE AT WAR**
Sito **http://www.fallout3nexus.com**
GLOBALE **81**

RTS - MEN OF WAR BIGGEST BATTLES MAPPACK

Men of War è stato sicuramente uno degli strategici più sottovalutati degli ultimi anni, in particolare per la profondità tattica delle partite che permette di disputare. Anche noi, all'interno della FragZone di TGM, non gli abbiamo tributato molta attenzione, ma questo mese si cambia decisamente rotta con questa raccolta di battaglie che faranno la felicità di tutti i fan del titolo Digitalmindsoft.
All'interno del pacchetto sono presenti le minuziose ricostruzioni di tre scontri che hanno fatto la storia della WWII: El Alamein, Carentan e Leningrado sono a vostra disposizione per testare la vostra abilità tattica sul campo di battaglia, tra fanteria e mezzi corazzati.Da provare assolutamente!

Titolo **BIGGEST BATTLES**
Gioco **MEN OF WAR**
Sito **http://www.moddb.com/mods/biggest-battles-in-world-war-2**
GLOBALE **84**

DRIVING - OVERHAUL MOD

GIOCALO SILVER DVD

Anche se è un gioco di corse pensato per un certo tipo di pubblico, non si può dire che Need for Speed: Shift sia stato esente da critiche nel momento in cui è arrivato sui nostri PC. Tutta una serie di difetti a livello di guidabilità e intelligenza artificiale delle vetture ne hanno compromesso l'accoglienza presso i piloti più esigenti, che ne hanno fortemente criticato l'impostazione eccessivamente arcade. Se fate parte di questa categoria, l'Overhaul mod potrebbe fare al caso vostro visto che edita numerosi parametri di modello di guida e IA avversaria per restituire un gioco molto diverso dalla sua incarnazione originale. Assolutamente da provare se avete esigenze da veri piloti.

Titolo **OVERHAUL MOD**
Gioco **NEED FOR SPEED SHIFT**
Sito **http://www.simracing.biz**
GLOBALE **88**

Pagina mancante

Pagina mancante

Pagina mancante

HARDWARE

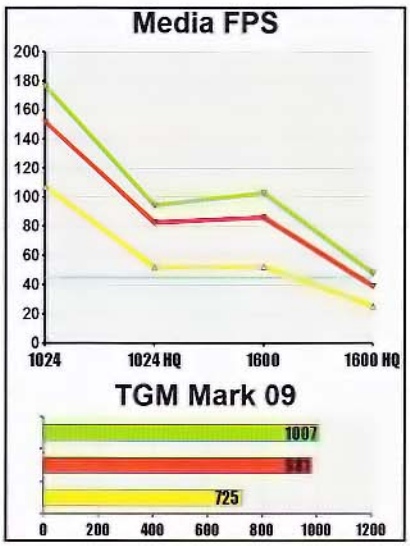
A cura di: Paolo Besser, paolone@sprea.it

Anche questo mese, quattro prodotti caldi caldi sviscerati in ogni loro singolo anfratto, per la gioia di coloro che seguono l'hardware con interesse!

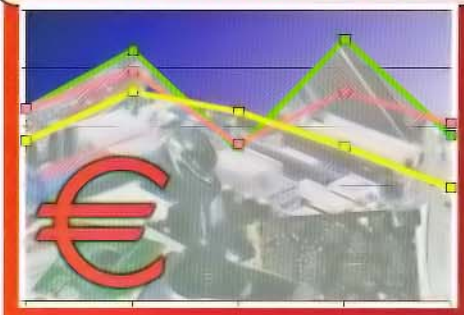
I NOSTRI BENCHMARK

Games machine MARK09

Il TGM Mark 09 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su ben cinque titoli diversi, usciti in epoche recenti o immediatamente precedenti: Prey, Crysis, FEAR, Far Cry 2, Unreal Tournament 3 e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi molto particolari, su un testbed composto da una scheda madre ASUS Rampage II Gene, con un processore Intel Core i7 a 2,66 GHz, 3 GB di RAM Kingston Hyper-X KHX12800D3 e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1024x768 e 1600x1200 pixel: in entrambi i casi, i test vengono ripetuti una seconda volta attivando i filtri anisotropico 16x e antialiasing 8x, a cui vengono aggiunti eventuali bonus qualitativi come l'AA adattivo o quello per le trasparenze su GPU Radeon e GeForce. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, è stata aggiunta una linea orizzontale azzurra all'altezza di 45 frame per secondo, giudicata una buona media per indicare la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo. Il valore del TGM Mark viene calcolato a partire dalla risoluzione verticale in cui tutti i giochi del campione riescono a raggiungere i 45 frame per secondo al massimo del dettaglio, con e senza filtri attivati, secondo una formula sviluppata all'interno della Redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'efficienza del computer o della scheda video recensiti. Nel grafico superiore è possibile osservare l'andamento dei fotogrammi alle risoluzioni più comuni. Il grafico inferiore, invece, mostra i valori del TGM Mark a confronto. Quando si valutano i processori centrali, invece, viene indicato il valore in fotogrammi al secondo macinati dal codec DivX, un buon indicatore della potenza complessiva della CPU.



IL BORSINO DELL'HARDWARE



The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affaroni del mese!

⊖	mon	NEC 30" 3090WQXI ULTRASLIM	€ 1.980
⊖	cpu	INTEL CORE i7 EXTREME 980X	€ 950
⊙	vid	RADEON HD5970	€ 539
⊖	vid	GEFORCE GTX 480	€ 399
⊙	ssd	INTEL X25-M 160 GB	€ 385
⊖	vid	RADEON HD5870	€ 340
⊖	vid	GEFORCE GTX 470	€ 269
⊙	vid	RADEON HD5850	€ 260
⊙	cpu	INTEL CORE i7 930	€ 245
⊙	cpu	AMD PHENOM II X6 1090T	€ 239
⊙	vid	GEFORCE GTX 465	€ 230
⊖	vid	GEFORCE GTX 460 1 GB	€ 199
⊙	vid	RADEON HD5830	€ 199
⊖	vid	GEFORCE GTX 460 768 MB	€ 175
⊖	cpu	AMD PHENOM II X6 1055T	€ 169
⊙	cpu	INTEL CORE i5 750	€ 165
⊖	cpu	AMD PHENOM II X4 965	€ 145
⊙	vid	RADEON HD5770 1 GB	€ 135
New	vid	GEFORCE GTS 450	€ 115
⊖	cpu	AMD PHENOM II X2 555	€ 85

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; aud = scheda audio; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

L'incipit della stagione autunnale non ci riserva alcuna emozione. I prezzi, rispetto al mese scorso, sono rimasti sostanzialmente immutati, con pochissime flessioni e con qualche rialzo dovuto, probabilmente, ai movimenti del cambio euro/dollaro. Da segnalare l'uscita delle nuove schede video GeForce GTS 450, vendute in media a 115 euro, in una fascia di mercato che vede le Radeon 5700 come uniche vere antagoniste. A parte questo, però, non si registrano altri grossi "colpi" di mercato questo mese e, per tanto, i segni uguale stavolta abbondano.

NEWS IN BREVE

DEBUTTANO LE GEFORCE GTS450

Nvidia completa la sua offerta di schede video compatibili DirectX 11 con il nuovo modello GeForce GTS450, naturale successore delle attuali schede GTS250. Con questa mossa, va "finalmente" in pensione la GPU G92, utilizzata fin dal 2007 (forse la più longeva di serie), sostituita da una derivata di Fermi con 192 SP, bus a 128 bit e memorie GDDR5.

L'IPOD DI MICROSOFT SBARCA IN EUROPA

Dopo diversi anni di "rodaggio" negli States, la famiglia di lettori multimediali Zune di Microsoft si appresta a invadere il mercato europeo, dove dovrà vedersela in un'arena dominata da Apple. Per contrastare lo strapotere della mela, le armi scelte da Microsoft sono l'integrazione con Xbox Live!, il supporto di Windows Phone 7 e una "ricca offerta di intrattenimento" acquistabile online.

NUOVI PROCESSORI DA AMD

AMD ha annunciato sei nuovi processori: i Phenom II X6 1075T, X4 970 Black Edition e X2 560 Black Edition, e gli Athlon II X4 645, X3 445 e X2 265. Il modello 1075T vanta un'architettura a 6 core con frequenza di 3 GHz e tecnologia Turbo Core sino a 3,5 GHz, una cache L2 da 512 Kbytes per ciascun core e una cache L3 condivisa da 6 Mbytes.

IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: top (per i maniaci), ottimale (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed economica (per risparmiare).

PROCESSORE

INTEL CORE i7 EXTREME 980X — € 950

La nuova "fuoriserie" di Intel si piazza perentoriamente al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 6 core con HyperThreading, dei suoi 1366 piedini e dei suoi 3,33 GHz.

AMD PHENOM II X6 1090T — € 249

La nuova "testa di serie" della line-up AMD si piazza subito come processore perfetto per la fascia media, con i suoi 6 core che si possono overcloccare a piacere.

AMD PHENOM II X2 555 — € 85

Un processore strategico e facilmente overcloccabile, che può raggiungere frequenze incredibili se opportunamente impostato. Costa poco, offre molto: un piccolo campione.

SCHEDA MADRE

GIGABYTE GA-X58A-UD9 — € 560

Un incredibile concentrato di tecnologie, riassunte nella più avveniristica ed esagerata delle schede madri con socket LGA 1366. Solo per chi non bada a spese.

GIGABYTE GA-890GPA-UD3H — € 115

USB 3.0, porte SATA a 6 GB/s e possibilità di usare due schede video in crossfire a un prezzo davvero accattivante. Cosa desiderare di più?

ASUS M3A78 — € 55

Una scheda madre davvero essenziale per un PC economico ma potente. Dispone di una porta PCI Express e di due PCI tradizionali per le espansioni.

SCHEDA VIDEO

RADEON HD5970 — € 520

3.200 straming core suddivisi in due GPU Radeon HD5870 offrono una potenza inaudita, anche se i prezzi purtroppo salgono facilmente verso l'alto!

GEFORCE GTX460 1 GB — € 200

Più veloce di una Radeon HD5830, ma a un prezzo molto più ragionevole di una HD5850, offre in più i benefici di CUDA, PhysX e 3D Vision.

RADEON HD5750 — € 109

Occorre una banconota da 100 euro, per portarsi a casa il minimo sindacale delle schede video per giocare – e bene – oggi. Spendendo di meno, si rischia solo di buttare via i propri soldi.

MEMORIE

6 GB KINGSTON HYPERX KHX16000D3T1K3 — € 352

Un kit contiene tre moduli da 1GB di velocissima RAM DDR3 da 1.800 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. Il maniaco ne vorrà due.

4 GB KINGSTON KHX12800D3 — € 117

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1.600 MHz.

4 GB KINGSTON KHX8500D2K2 — € 98

Due moduli da 2 GB ciascuno di memoria RAM DDR2, che costituisce ormai il minimo indispensabile per un PC pronto al futuro.

DISCO FISSO

INTEL X25-M 160 GB SSD — € 399

I drive a stato solido sono la nuova frontiera. Chi vuole il massimo può metterne due in RAID-0 spendendo il doppio, mentre gli altri possono aggiungere un disco tradizionale da 1 TB per i dati.

2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1.5 TB — € 160

Visto il costo dei dischi fissi, vale la pena metterne due in una più veloce configurazione RAID: chi predilige la capienza userà un Raid-0, chi la sicurezza un Raid-1.

SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 65

Ormai il costo al gigabyte dei dischi fissi è ai minimi termini. Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

MONITOR

EIZO SX3031W-BK — € 2.200

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 6 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

SAMSUNG 2443BW — € 240

Un interessantissimo monitor Full-HD da 24", di pregevole fattura, dotato di un ottimo design e di caratteristiche tecniche all'avanguardia.

LG W2242TE-DF TFT — € 135

Anche un sistema più economico merita un monitor LCD widescreen da almeno 1680x1050 pixel, con cui godere giochi e film a risoluzione più elevata.

TOP — OTTIMALE — ECONOMICA

SOLITA WEBCAM
Deve essere una congiura. Non si spiegherebbe altrimenti l'insistenza con cui le aziende si ostinano a montare sui portatili, anche i più costosi, delle banalissime webcam da 0,3 megapixel. Sono solo 640x480 punti!

TROPPO SOFTWARE?
Sony ama personalizzare le proprie macchine dotandole di un ricco valore aggiunto in fatto di software (antivirus, programmi per l'ufficio, ecc), tra cui non manca anche una toolbar secondaria per il lancio dei programmi. Roba più o meno utile, che però rallenta la macchina fin dall'avvio.

DEFINITO E BRILLANTE
Nulla da eccepire sulla scelta dello schermo: un pannello LED da 13,3" di diagonale, con una risoluzione da 1366x768 pixel pienamente compatibile con il formato HD 720p. Buona per film, ma anche per leggere agevolmente le scritte sul desktop.

SOLO GRAFICA INTEGRATA
Pessime notizie per noi giocatori: c'è solo la grafica Intel GMA integrata nel processore Core i3 a disposizione, assolutamente inadeguata per qualsiasi velleità ludica. Con questo portatile si gioca solo ai casual game.

CAPIENZA BUONA, MA MIGLIORABILE
Bene la RAM, con 4 GB di memoria DDR3 da 1 GHz, ma un po' meno il disco fisso, un 5400 giri/minuto da 320 GB, cui si aggiunge una rosa di porte di comunicazione poco entusiasmante: salvo una desueta firewire e una express card, infatti, siamo sullo stesso livello di un netbook.

DUE CORE CHE SEMBRANO QUATTRO
Il cuore del sistema è un processore Core i3 330m, un dual core dotato di HyperThreading da soli 1,2 GHz che, nonostante la bassa frequenza di lavoro, può equipararsi a un vecchio Core 2 Duo da 2 GHz, pur consumando decisamente meno. La durata della batteria, però, è ben lontana dalle 9 ore promesse: nei nostri test, si è "arresa" dopo solo 5.

TASTIERA COMODA
Per questo portatile, Sony ha scelto un modello a T con tasti particolarmente grandi, sensibili al tocco e ben distanziati, favorendone il più possibile la comodità d'uso. In compenso, è facile che sotto i tasti si annidino polvere, briciole e sporco assortito.

VAIO VPCY2

Produttore: Sony **Prezzo indicativo:** € 949

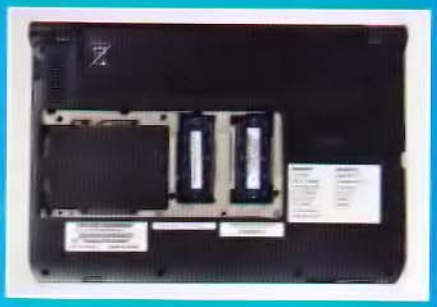
Sicuramente il mondo dei notebook è cambiato, negli ultimi due o tre anni. Da una parte c'è stata la rivoluzione dei netbook, che ha dato un prodotto a basso costo per chi ha basse aspettative, e dall'altra ci sono stati gli sforzi, praticamente congiunti, di tutti gli attori del medesimo mercato per offrire tecnologie sempre più autonome e ottimizzate, e sempre meno ingombranti. Il risultato più pregevole di tutto questo è che oggi gli "ultraportatili" sono davvero alla portata di tutti, anche se la rosa dei modelli a disposizione presenta sicuramente qualche spina. In tal senso, un prodotto come il Vaio VPCY2 va analizzato e valutato con la dovuta attenzione. È infatti molto facile, anzi, diciamo pure facilissimo essere attratti dalle sue dimensioni: è poco più grande di un quaderno in formato A4 ed è molto, molto più sottile della media dei notebook. Aprendolo ci aspettano una tastiera comodissima da usare, una touchpad eccellente e un ottimo schermo a LED da 1366x768 pollici, che lì per lì ci fanno quasi dimenticare le plastiche di rivestimento, che potevano essere migliori. Ma ciò su cui il portatile di Sony comincia a scricchiolare è il rapporto tra il prezzo, che sfiora i 1000 euro, e le prestazioni, che pur essendo quelle di un buon processore Core i3 (un dual core che si "finge" un quad con l'HyperThreading), restano indiscutibilmente abbassate da una frequenza di soli 1,2 GHz e dalla mancanza della tecnologia TurboBoost, che possono migliorare l'autonomia della batteria ma di certo non contribuiscono a mettere in buona luce il prezzo di vendita, e dall'uso della grafica integrata di Intel, di fatto un passo indietro rispetto a buona parte dei portatili usciti negli ultimi anni con grafica discreta AMD o Nvidia. In giro ci sono ottimi portatili dalle dimensioni e dalle caratteristiche simili a quelle di questo Vaio, ma che costano decisamente meno. Pensiamo alla serie Timeline di Acer, per esempio: la tecnologia sarà anche più vecchia, ma le prestazioni alla fin fine sono comparabili, con in più una sezione grafica migliore. Questo portatile sarebbe stato eccezionale se fosse costato un po' di meno.

UN BUON PORTATILE ULTRALEGGERO CHE, PERÒ, OFFRE UN PO' POCO IN RAPPORTO AL PREZZO RICHIESTO

6.5

ACCESSO SEMPLICE

È piuttosto facile modificare la configurazione di disco e memoria del Vaio: dal pannello posteriore è possibile accedere ai due vani rimuovendo poche viti. I moduli di memoria preinstallati sono da 2 GB ciascuno di DDR3 da 1066 MHz, e si possono ovviamente sostituire con due modelli capaci il doppio.



BUCHI DAPPERTUTTO
Il fatto che non ci siano ventole ha obbligato Shuttle a bucherellare ogni lato possibile dell'apparecchio, dandogli un aspetto particolare che può piacere o meno.

SILENZIO ASSOLUTO
L'aspetto migliore di questo nettop è la sua silenziosità: non ci sono ventole! A fare rumore ci pensa ovviamente il lettore di DVD, ma solo quando decidiamo di utilizzarlo. In fondo, i movimenti delle parti meccaniche non possono certo essere del tutto silenziose...

TECNOLOGIA OPTIMUS
Grazie all'adozione della piattaforma ION2, questo nettop può usare indifferentemente la grafica GMA integrata nell'Atom 510 o la scheda video dedicata GeForce 310M, dotata di 512 MB di memoria. Il passaggio è istantaneo, trasparente e gestito interamente da Windows 7.

SOLO DVD
Un prodotto del genere, venduto a un prezzo del genere, non può essere dotato di un semplice masterizzatore di DVD. Eppure, anche in questo caso, il blu-ray non è di serie. Basterebbe la possibilità di leggerli eh...

PRESTAZIONI NON ENTUSIASMANTI
Anche se parliamo di un Atom dual core di nuova generazione, i limiti di questa categoria di prodotti sono sempre gli stessi, e per fortuna che in alcuni ambiti, dove la potenza della GPU può aiutare, c'è sempre la GeForce 310 a entrare in azione!

NON PUÒ SDRAIARSI
Per evitare surriscaldamenti, l'apparecchio può essere posizionato solo in verticale, e solo sull'apposito appoggio. Qualunque altro tipo di soluzione può essere dannosa per la sua "salute".

SHUTTLE XS 3510MA

Produttore: Shuttle **Prezzo indicativo:** € 630

Dev'essere il periodo dei saldi al contrario. Il mese scorso Apple ha proposto un Core 2 Duo con 2 GB di RAM a 800 euro e, forse anche per questo, Shuttle ha deciso di non essere da meno e di rilanciare, offrendo un potentissimo (si fa per dire), luccicante thin client basato su Atom D510 per la modica cifra di 630 euro!
Certo, offre la tecnologia ION2, che in fondo in fondo non è più un'intera piattaforma, ma solo una scheda video GeForce 310M aggiunta alla classica offerta Intel, permette dunque di osare con i film in alta definizione e con qualche vecchio videogioco, ma alla fin fine la potenza di calcolo a disposizione resta quella che è (e cioè poca), e pure il resto della dotazione hardware lascia parecchio a desiderare, a partire dai 2 soli GB di memoria RAM DDR2 (per altro non espandibili) per arrivare all'assenza del lettore blu-ray disc. Una macchina come questa è indubbiamente destinata al salotto: non ha davvero altri scopi se non quelli di riprodurre come si deve musica e film. E, dato che c'è una porta HDMI a disposizione, e che oggi i televisori FullHD LCD da 42 pollici costano addirittura meno di questo computer, che senso ha metterci un masterizzatore di DVD e basta? Tanto più che ION2 è tranquillamente in grado di gestire l'alta definizione per conto suo. Per fortuna il disco fisso, un normalissimo Western Digital da 5400 giri al minuto, è davvero capiente, con i suoi 500 GB. A riportare il quadro della situazione su valori negativi, tuttavia, ci pensa l'assurda pretesa di tenerlo sempre in verticale, rigorosamente sulla propria pedana, per evitarne il surriscaldamento: un compromesso davvero eccessivo, in cambio del silenzio. Troppe poche libertà e troppa poca carne al fuoco, insomma, per un nettop che costa più di un EeePC 1215N, un netbook basato su ION2 che, oltre alle medesime specifiche dell'XS 3510MA, offre anche uno schermo e una tastiera. A soli 499 euro.

SHUTTLE DEVE AVER VISTO I PREZZI DI APPLE E PENSATO: «BEH, SE LO FANNO LORO...»

5.5

NVIDIA ION2

La scheda video ION2 entra in funzione automaticamente, senza che l'utente se ne accorga, ogni volta che un programma attiva funzioni grafiche (o di calcolo) accelerate con Direct3D, DirectCompute o CUDA. Dispone di 16 stream processor e, per tanto, offre la stessa potenza delle schede video più economiche: ottime con i film, ma scarse con i videogiochi.

CROSSFIRE INUTILE
Manca il pettine per il ponte Crossfire, per due buone ragioni. Due di queste schede arriverebbero probabilmente alle prestazioni di una HD5750, pur costando complessivamente di più, e poi in tutta franchezza questa non è una scheda propriamente destinata al gioco...

MEMORIA GDDR5
L'uso di questa tipologia di memoria permette al bus di soli 128 bit di raddoppiare l'ampiezza della banda di trasmissione che, unitamente alla frequenza di lavoro di 1 GHz (4 GHz per via del quadruplo data-rate), porta a 64 GB/s il quantitativo di dati movimentati ogni secondo verso la GPU. Un trucchetto che raddoppia il framerate in quasi tutte le situazioni.

TUTTE LE USCITE VIDEO POSSIBILI
La sigla "DP" nel nome del prodotto indica due cose: che è presente una uscita digitale DisplayPort e che è possibile usare tre schermi contemporaneamente tramite tecnologia EyeFinity. Va aggiunto, tuttavia, che questo riguarda solo le applicazioni desktop: la potenza della GPU è infatti troppo scarsa per gestire più di un monitor a risoluzioni decenti.

PREZZO SBAGLIATO
Ancora una volta, a vanificare tutto ci pensa il prezzo. Bastano pochi euro in più per portarsi a casa una Radeon HD5670 o meglio ancora una HD5750, decisamente migliori sotto ogni punto di vista. A 85 euro, purtroppo, questa scheda non si rivela la buona scelta economica che dovrebbe essere.

GPU POCO POTENTE
La GPU è rimasta la stessa delle precedenti Radeon HD5550 con memoria GDDR3 e DDR2: dispone dunque di soli 320 streaming processor che, però, viaggiano a 650 MHz invece di 550 (frequenza di riferimento). Il risultato tuttavia si limita a poca potenza in più, insufficiente per i giochi moderni.

RADEON HD5550 GDDR5 DP

Produttore: Sapphire **Prezzo indicativo:** € 80

Fra tutte le schede Radeon della serie HD5000 uscite fino a oggi, ce n'erano due su cui aleggiava una sorta di imbarazzato silenzio, la serie 5500. In effetti, non erano propriamente i modelli più riusciti: dotati di 320 streaming processor – e, quindi, di una potenza teoricamente paragonabile a quella delle vecchie schede HD3800 – fallivano miseramente su tutta la linea a causa delle memorie con cui venivano vendute, DDR2 o GDDR3, per altro in quantitativi piuttosto bassi e con un bus ampio solo 128 bit. Se a questo aggiungiamo un prezzo di vendita che superava i 75 euro, la frittata era fatta. AMD tuttavia si è accorta del problema ed è corsa velocemente ai ripari, sostituendo le memorie con le più moderne GDDR5 e suggerendo ai suoi partner commerciali di reimmettere tali GPU sul mercato con questa piccola ma sostanziale modifica. Il risultato è che ora le Radeon HD5550, che prima potevano muovere solo una o due manciate di frame al secondo con la quasi totalità dei videogiochi moderni, per altro a risoluzioni ormai ridicolmente basse come 1024x768 o 1280x1024, adesso possono muoverne il doppio, raggiungendo con gli stessi giochi e alle stesse risoluzioni almeno la soglia della giocabilità. La fluidità, tuttavia, è un'altra cosa. A cosa potranno servire, dunque, le nuove memorie? In realtà ce lo chiediamo anche noi, sebbene la manovra abbia certamente contribuito a riposizionare le HD5500 in una fascia di mercato che maggiormente compete loro, spingendo verso il basso i prezzi delle soluzioni più economiche e – attenzione attenzione! – anche quelli delle vecchie HD5500 con memorie DDR2 o 3 (che però non ha più molto senso acquistare). Se con i giochi non ci siamo, tuttavia, questa scheda ha due carte non da poco da giocare: è perfetta per la riproduzione di film in alta definizione e soprattutto può pilotare tre schermi contemporaneamente, il che farà certamente la gioia di chi ha questo genere di necessità per motivi di lavoro. Dovrà munirsi di tre monitor digitali, però.

IN FATTO DI FRAMERATE, IL DOPPIO DI "POCHISSIMO" PURTROPPO NON È "TANTO", MA ANCORA "POCO"

5.5

I BENCHMARK

Il peso dei frame ottenuti dai giochi più vecchi (Prey e FEAR) permette a questa scheda di rivalutarsi nel grafico, attestandosi sulla soglia della fluidità. Ma tenete presente che il divario con i giochi più moderni è piuttosto ampio, per cui se intendete giocare solo ai titoli usciti dal 2009 in poi, vi conviene orientarvi su un modello più potente.

485

SINTONIZZATORE IBRIDO
Benché ormai non serva praticamente più, questo apparecchio consente anche la ricezione dei vecchi canali analogici, oltre a quelli digitali. La configurazione richiede pochi passaggi e non è particolarmente difficile da padroneggiare.

OTTIMO ASPETTO
L'aspetto esteriore è sicuramente uno degli aspetti positivi di questo schermo, spesso soltanto 16 mm e dotato di una cornice piuttosto sottile. La diagonale è lunga 23 pollici e la risoluzione è pari a una full-HD da 1920x1080 pixel (16:9).

ANCHE A PAGAMENTO
Il televisore non può accettare direttamente le tessere dei fornitori di contenuti (Mediaset Premium, Dahlia, ecc), ma dispone di un alloggiamento common interface in cui inserire una CAM, che va acquistata a parte, per l'inserimento delle tessere in questione.

COMANDI POCO SENSIBILI
Se proprio vogliamo trovare un difetto a questo apparecchio, possiamo cercarlo nei pulsanti a sfioramento collocati nella parte bassa dello schermo: a volte richiedono una certa insistenza, prima di accettare i comandi impartiti.

SUONA BENE
Il subwoofer da 7 Watt, affiancato ai 2 altoparlanti da 5 Watt, restituisce una migliore resa dell'audio, superiore alla media degli altri monitor/TV. Certo, per chi vuole il massimo, un sistema di casse dedicato è ancora insostituibile.

INGRESSI IN QUANTITÀ
Ricca dotazione di porte d'ingresso sul pannello posteriore: oltre a quelle per l'antenna, troviamo anche una Scart, 2 HDMI, 1 composita, 1 S/Video e non scordiamoci della porta USB 2.0, a cui è possibile allacciare un disco esterno: provvederà il televisore a leggerne i contenuti, come un lettore multimediale.

LG M2380DF

Produttore: LG **Prezzo indicativo:** € 320

Un tempo il monitor del PC e il televisore domestico erano due apparecchiature diverse, la cui distanza, in termini di definizione e qualità visiva, era davvero incolmabile. Ma poi sono arrivati gli schermi LCD e l'alta definizione e, in pratica, i televisori sono diventati dei monitor digitali a cui è collegato anche un sintonizzatore. Chi è alla ricerca di un buon monitor per il suo computer, dunque, può valutare anche la possibilità di scegliere un televisore che faccia da monitor, visto che ormai, in fondo, gli unici requisiti richiesti sono la presenza degli ingressi appositi e una risoluzione che possa soddisfare entrambe le necessità. L'M2380DF di LG risponde correttamente all'appello: si può collegare al computer per mezzo delle porte HDMI e può visualizzare una risoluzione nativa di 1920x1080 pixel, ottima per i film in alta definizione ma anche per il desktop di Windows, visto che in una schermata full-HD ce ne stanno di informazioni! L'apparecchio, in ogni caso, riserva parecchie sorprese: sul lato posteriore troviamo infatti diverse porte di collegamento, non solo digitali come imposto dai tempi che corrono, ma anche analogiche, in modo che sia ancora possibile utilizzare tutte le sorgenti video che fanno uso di uscite composite, S/Video o Scart. Insomma, possiamo collegare anche la vecchia console o l'antico videoregistratore, oltre a tutte le diavolerie che l'alta definizione ha portato con sé negli ultimi anni. La resa a video è ottima sia per i film, sia per i videogiochi, dove il tempo di refresh di 5 ms – pur non essendo il massimo in senso assoluto – riesce a evitare fastidiosi effetti scia. L'angolo di visuale è soddisfacente e, come se non bastasse, è possibile anche collegare un drive esterno USB per riprodurre la musica e i film memorizzati al suo interno. E non solo Mpeg, DivX o XviD come nella maggior parte dei casi, ma anche in formato MKV. Gli amanti del calcio saranno lieti di apprendere che, sul retro, è presente anche un ingresso per una CAM, da acquistare però separatamente, con cui accedere anche ai canali a pagamento della TV digitale terrestre. Il sintonizzatore, in ogni caso, può ancora ricevere pure gli obsolescenti canali analogici.

MONITOR, TELEVISORE ANALOGICO/ DIGITALE TERRESTRE E LETTORE MULTIMEDIALE... TUTTO IN UNO!

8.5

INTERFACCIA COMUNE

Sul retro dell'apparecchio troviamo anche una porta PCMCIA, detta anche Common Interface, destinata a ospitare una CAM. Quest'ultima è praticamente un "lettore" per le card rilasciate da Mediaset, Dahlia e altri fornitori di canali TV a pagamento. Il costo di queste CAM può variare dai 30 ai 70 euro, che vanno quindi aggiunti al prezzo del monitor/TV.

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

L'architettura Sandy Bridge di Intel, presentata in pompa magna all'ultimo Developer Forum di S. Francisco, si prepara a mandare in soffitta gli attuali Core i5 e i7. Vediamola insieme.

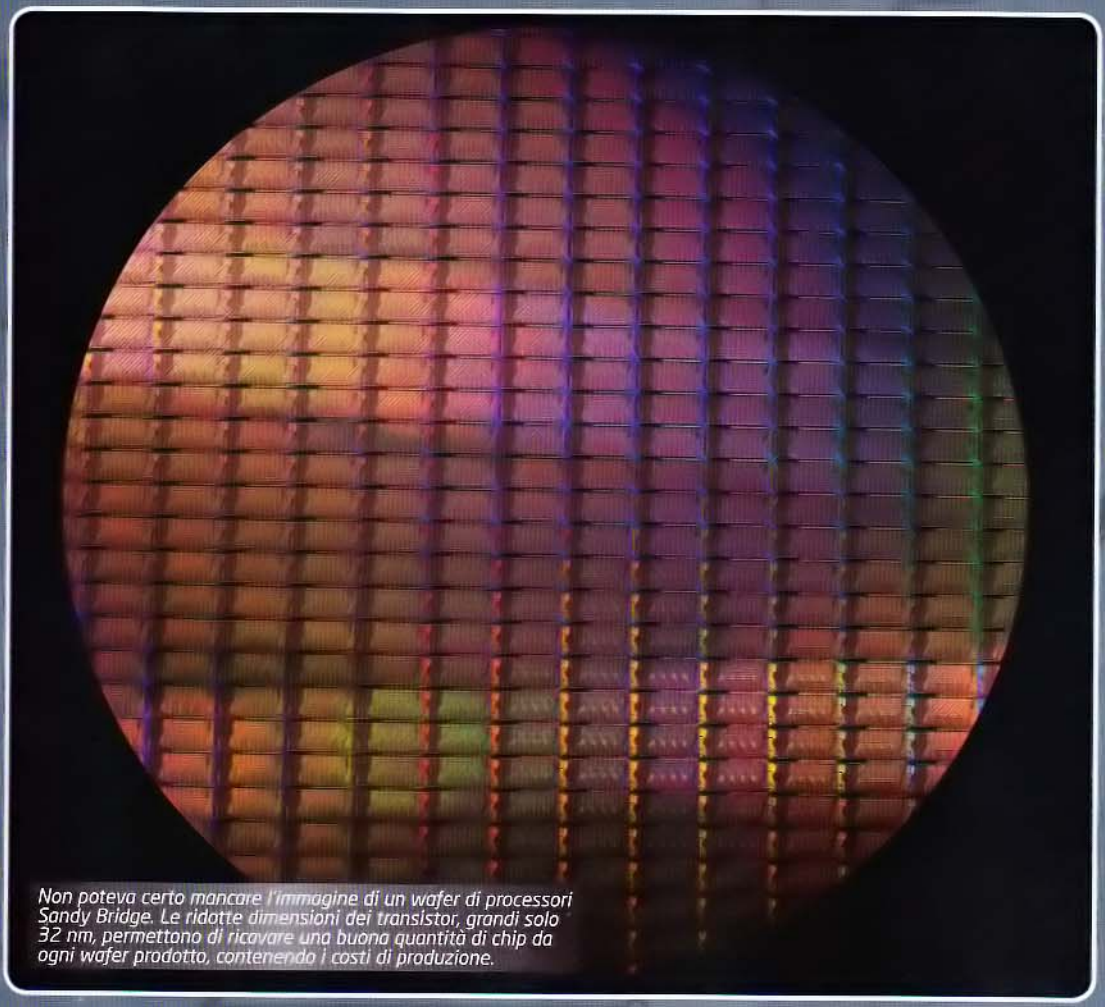
La sabbia dorata di Intel

I castelli in aria sono quelli che si fanno sognando a occhi aperti, immaginando eventi che ci renderebbero immensamente felici o, al contrario, che potrebbero spaventarci a morte. Sono invece ben più innocui e concreti i castelli che i bambini costruiscono con la sabbia ma, quando lo stesso materiale viene usato per farci dei ponti, può significare soltanto due cose: o ci troviamo di fronte all'ennesimo abuso edilizio, commesso da un'impresa di costruzioni senza scrupoli e destinato a crollare al primo acquazzone, oppure ci chiamiamo Intel e il nostro ponte di sabbia altro non è che il nome in codice di una nuova famiglia di processori, destinata a cambiare le carte in tavola nel settore informatico. Vediamo perché.

Il die dei futuri processori Intel basati sull'architettura Sandy Bridge sarà molto più allungato rispetto a quelli più o meno quadrati a cui l'azienda ci aveva abituato. Sono riconoscibili sul lato sinistro i transistor dedicati alla GPU, al centro i quattro core x86 con relativa cache e attorno i vari circuiti di controllo.

IL PUNTO DELLA SITUAZIONE

La maggior parte dei processori Core i3, i5 e i7 costruiti oggi è basata su un'architettura nota come Westmere, derivata a sua volta da Nehalem, e caratterizzata da alcuni elementi di spicco: la presenza di due die intercomunicanti ma ben distinti nello stesso processore, destinati rispettivamente ai core veri e propri della CPU (a 32 nanometri) e al controllo della grafica e della memoria (grazie a una GPU a 45 nanometri), la presenza dell'HyperThreading (che "raddoppia" il numero di core sfruttando gli stadi delle pipeline che giacciono inutilizzati), le funzioni di controllo delle periferiche primarie (northbridge) già integrate e la cosiddetta tecnologia Turbo Boost, capace di aumentare dinamicamente la frequenza di clock di uno o più core, quando gli altri dormono sonni profondi. Il tutto viene venduto su un socket di tipo LGA a 1156 contatti, accompagnato da schede madri basate su chipset prodotti anch'essi da Intel. Westmere ha l'indubbio pregio di offrire una buona potenza di calcolo, superiore a quella dei vecchi Core 2 Duo, e di offrire una scheda video "gratuita" a chi non è particolarmente interessato alle funzioni più avanzate dell'accelerazione 3D, pur garantendo tutta l'espandibilità possibile per mezzo dei soliti bus PCI e PCI Express, e una maggiore semplicità nel layout della scheda madre, visto che un northbridge dedicato non serve più. In compenso, però, la scelta di montare il controller per la memoria sulla "parte GPU" del processore ha introdotto problemi di latenza che, come prevedibile, incidono un po' sulle prestazioni. Per questo motivo non avevamo risparmiato a Intel dubbi e perplessità al momento di recensire gli ultimi prodotti, rivelatisi di fatto più costosi e meno scattanti dei corrispettivi modelli senza GPU. L'altro punto debole di Westmere, almeno per noi che ci occupiamo di videogiochi, era costituito dalla natura stessa del coprocessore grafico integrato: davvero troppo debole per impensierire anche la più misera delle schede video entry-level di AMD o Nvidia, sia sul fronte della compatibilità con i giochi, sia sul fronte delle feature, sia su quello delle nude prestazioni. Insomma, un mezzo disastro.

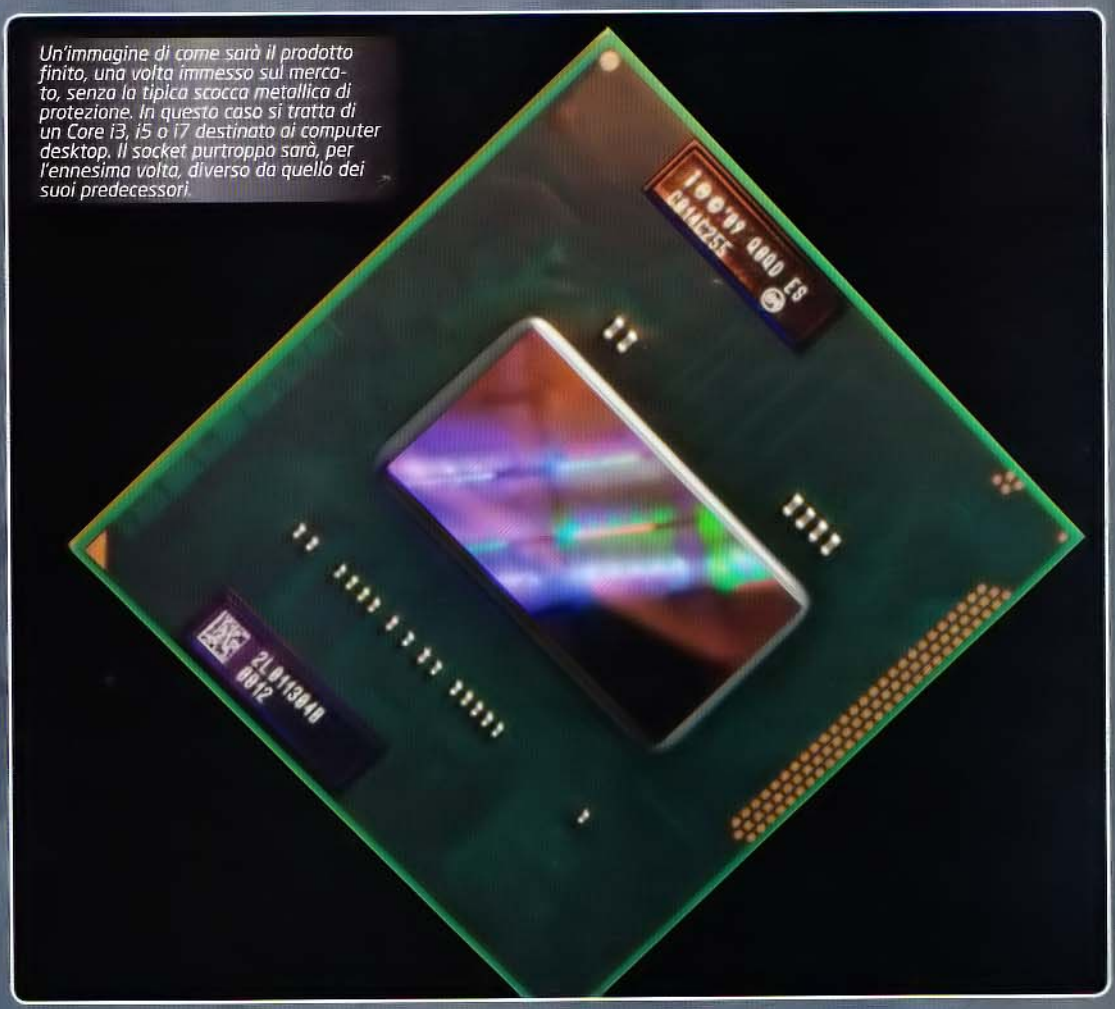


Non poteva certo mancare l'immagine di un wafer di processori Sandy Bridge. Le ridotte dimensioni dei transistor, grandi solo 32 nm, permettono di ricavare una buona quantità di chip da ogni wafer prodotto, contenendo i costi di produzione.

ARRIVA LA RIVOLUZIONE

Intel, comunque sia, sembra aver preso molto sul serio le critiche (poche, ma ben piazzate) che le sono state mosse e, con Sandy Bridge, cambieranno molte cose. A partire dalla tipologia di integrazione di CPU e GPU che, analogamente a quanto già avviene su un altro mercato con i processori Atom e su ben altri lidi con i Tegra, verranno entrambe ospitate dallo stesso die, prodotto uniformemente

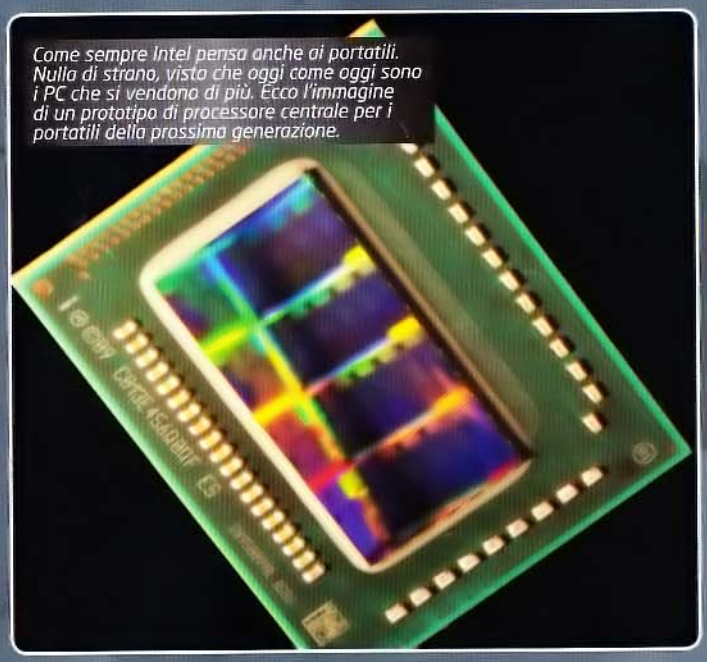
con una tecnologia a 32 nanometri. La "parte CPU" riprende bene o male l'esperienza maturata con Nehalem e Westmere, offrendo in più un miglioramento della tecnologia Turbo Boost e l'introduzione delle istruzioni AVX a 256 bit (Advanced Vector eXtensions, il cui supporto è stato annunciato anche da AMD per la sua nuova architettura Bulldozer). Un processore-tipo avrà a disposizione quattro core, ognuno dei quali capace di elaborare due processi per volta grazie all'HyperThreading e, come da tradizione, potrà accedere a una cache di primo e di secondo livello. Accanto a essi ci sarà però anche una cache di terzo livello, detta "Last Level Cache" o LLC, a cui potranno accedere anche le unità di elaborazione presenti nella GPU integrata che, per la prima volta dopo tanti anni, non sarà più basata sull'ormai vetusto progetto delle GMA 900 e 3150, ma sarà un processore grafico completamente nuovo, dotato di unità di calcolo unificate e compatibili con le librerie DirectX 10.1 e OpenCL 1.1. In altre parole, Intel ha finalmente compreso l'importanza di un'architettura grafica più moderna, perché questo non significa soltanto fare una migliore figura con i videogiochi, ma anche e soprattutto trarre diretto beneficio da tutte quelle applicazioni che usano i processori grafici per svolgere il proprio lavoro in minor tempo. Il fatto che tutti questi elementi possano accedere a una cache in comune apre scenari di utilizzo molto interessanti, perché la comunicazione dei dati tra di essi avverrà istantaneamente.



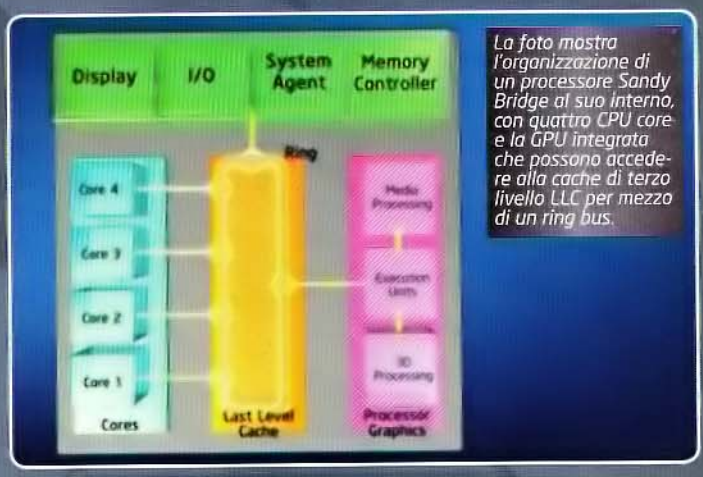
Un'immagine di come sarà il prodotto finito, una volta immesso sul mercato, senza la tipica scocca metallica di protezione. In questo caso si tratta di un Core i3, i5 o i7 destinato ai computer desktop. Il socket purtroppo sarà, per l'ennesima volta, diverso da quello dei suoi predecessori.

AMD NON MORIRÀ D'NVIDIA?

Anche se l'impatto di Sandy Bridge sarà tutto da dimostrare, non c'è dubbio che in seguito alla sua introduzione possano avvenire cambiamenti piuttosto importanti nel mercato dei computer, soprattutto per quanto riguarda i settori più economici. È un dato di fatto che le schede Radeon e GeForce più vendute siano anche quelle più economiche o di fascia mainstream, insomma quelle comprese tra i 40 e 150 euro, in grado di generare volumi di vendita notevoli tanto per AMD quanto per Nvidia. La mossa di Intel, che già con Westmere ha spinto con decisione l'acceleratore sulla strada dell'integrazione, può anche essere interpretata come un tentativo di indebolire le sue concorrenti, in un settore per loro molto importante: del resto, se la grafica integrata nel processore centrale è già buona, che bisogno ci sarà mai di affiancarle una GeForce GT310 o una Radeon HD5400? AMD ha annunciato piani simili già da tempo, Nvidia per il momento sta sfruttando le lacune di Westmere per proporre la sua tecnologia Optimus, ma quello che accadrà da qui a sei mesi è davvero difficile da prevedere. Nel frattempo Intel gongola e mostra all'IDF Starcraft II in funzione – fianco a fianco – su una macchina con Sandy Bridge e su un'altra con un Core i7 attuale e una scheda video GeForce di fascia bassa, lasciando chiaramente intendere che tra le due soluzioni non ci saranno differenze. Contestualmente, però, va ricordato che nel frattempo le API di Microsoft e quelle concorrenti si sono evolute. In altre parole siamo già alle DirectX 11, e questo continuerà a dare un senso alla presenza di una scheda video dedicata. Chissà fino a quando, però.



Come sempre Intel pensa anche ai portatili. Nulla di strano, visto che oggi come oggi sono i PC che si vendono di più. Ecco l'immagine di un prototipo di processore centrale per i portatili della prossima generazione.



La foto mostra l'organizzazione di un processore Sandy Bridge al suo interno, con quattro CPU core e la GPU integrata che possono accedere alla cache di terzo livello LLC per mezzo di un ring bus.

CONSOLEMANIA CORNER

A cura di: ToSo, TMB e Kikko

Calcio, calcio, e ancora calcio. Che sia in faccia a un avversario, sulla cassa di un amplificatore o su un fantastico manto erboso poco cambia, no?

FIFA 11

GLOBALE **95**

PS3 XBOX 360

Ancora devo riprendermi dall'emozione dello scorso numero, quando vi ho reso edotti di come FIFA 11 per PC sia stato finalmente elevato (quasi) al pari delle controparti console, che è già ora di sfasciarmi a legnate online con le versioni "next-gen". In particolar modo, qui si parla di Xbox 360 e PS3, lasciando momentaneamente nel cassetto la controparte per Wii che si basa su postulati un po' diversi. FIFA 11 è un buon passo avanti rispetto allo scorso anno, seppur non introduca nulla di clamoroso sotto il profilo del gameplay. Lo sviluppo della manovra è sicuramente più accentrato sul ragionamento e su una forte componente tattica già comunque presente nel predecessore, visto che dal punto di vista difensivo il gioco è diventato più tignoso e fisico. Oltre a evidenti modifiche al timing delle finte (che hanno fatto impazzire non poco il nostro giocoliere redazionale ToSo), la vera e propria rivoluzione si chiama "Gioca da Portiere": FIFA 11 permette di affrontare un'intera carriera vestendo i panni di un estremo difensore, così come di emulare le gesta di Buffon e soci in partite online con tutti e 22 gli atleti virtuali in campo. Il famigerato Personality+, inoltre, aggiunge un ennesimo modificatore comportamentale per evidenziare le caratteristiche tecniche e fisiche dei calciatori migliori a discapito di quelli più scarsi. Visto quello che è il risultato non brillantissimo di Pro Evolution Soccer 2011, il titolo di EA Sports anche a questo giro si prende il premio di miglior titolo di calcio disponibile su console. E scusate se è poco! **Kikko**

DEATHSPANK: THONGS OF VIRTUE

GLOBALE **89**

PS3 XBOX 360

Il primo episodio di questa serie era stato accolto alla grande, non tanto per il gioco in sé, comunque divertente e appagante, quanto per i folli testi che raccontavano le avventure di DeathSpank. Lungi dall'essere appagato dall'aver sconfitto il cattivone finale dello scorso appuntamento, il nostro eroe si rimette in marcia, incontrando personaggi già visti e nuovi, in un titolo che ha tra le poche aggiunte l'uso delle armi da fuoco in un contesto bellico simile alla seconda guerra mondiale. Tutto quello che di buono si poteva dire per il precedente capitolo si può ripetere anche in questo caso, con l'unica differenza che non c'è più l'effetto sorpresa. Se avete amato il primo DeathSpank, o se non apprezzate Babbo Natale, non potete lasciarvelo scappare. **ToSo**

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

GLOBALE **90**

PS3 XBOX 360

Incredibile a dirsi. Konami arriva indomita al 2010 e – vivaddio – ci regala un Castlevania in tre dimensioni bello, cosa che non si poteva dire di quanto visto su PlayStation 2 e Xbox. E fa nulla se la telecamera viene gestita automaticamente dalla CPU (in God of War non è mai stato un problema, nevvero?) e il gameplay si riduce a un corridoio con poche varianti tra un capitolo e l'altro: Lords of Shadow trasuda carisma da tutti i pori, da qualsiasi parte lo si guardi. Sarà merito di un sistema di combattimento ottimamente bilanciato? O della magnificenza degli scenari? O di una storia oltremodo godibile? Facciamo così: diciamo che tutte queste cose assieme decretano il successo del primo Castlevania in 3D fatto come il dio dei videogiochi comanda. Evviva. **Kikko**

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

GLOBALE 73

PS3 XBOX 360

Avete letto la recensione della versione per PC che abbiamo pubblicato proprio su questo numero? Se non lo avete ancora fatto, provvedete, visto che Pro Evolution Soccer 2011 è praticamente lo stesso titolo anche su console. C'è poco da dire di più in questa sede: il simulatore calcistico di Konami è un cantiere aperto, con tante belle idee in divenire che, però, devono ancora trovare il giusto tiro, soprattutto dal punto di vista dell'intelligenza artificiale e del feeling con il nuovo passaggio manuale. Quello che resta sotto la scorza è comunque un titolo godibile, che ha il suo punto di forza in tutta una serie di modalità assenti nel titolo concorrente (come la Champions League), o in altre evidentemente ritoccate in meglio come la Master League, che da questa edizione ha anche una componente online davvero interessante. Il nuovo controllo a 360°, proprio come accade in FIFA, si gestisce meglio con in mano il joypad Microsoft piuttosto che con il DualShock di PlayStation 3: i funghetti convessi delle levette analogiche che caratterizzano il joypad Sony perdono un po' in precisione nei movimenti veloci, se confrontati con i più comodi alvei concavi del controller di Xbox 360. C'è altro da dire? No. Se siete appassionati di calcio, una possibilità a Pro Evolution Soccer 2011 va data comunque, perché potreste trovarvi stimolati non poco dalle numerose novità introdotte. Fermo restando che, a mio modestissimo avviso, i primi soldi dovrebbero essere investiti sul gioco targato EA Sports. **Kikko**

ENSLAVED: ODYSSEY OF THE WEST

GLOBALE 76

PS3 XBOX 360

Enslaved narra la storia di due personaggi (ai quali, verso i tre quarti del gioco, se ne aggiungerà un terzo) alle prese con un viaggio irto di ostacoli e imprevisti. Nel gioco vestirete i panni di un tipo, tale Monkey, dalla corporatura massiccia e dal carattere scontroso, costretto da una piccola corona a eseguire gli ordini di una tipina tanto determinata quanto gnocca. Molto bello a vedersi, Enslaved è un gioco d'azione con intermezzi salterini e combattimenti variegati. Non mancano fasi in cui bisogna usare un po' di crapino per proseguire e corse sul pelo dell'acqua. In altre parole, la varietà non manca: quello che non c'è è un livello di sfida adeguato, e un sistema di combattimento un pochino meno ripetitivo avrebbe giovato alla produzione. È un gioco più che piacevole, per carità, ma poco adatto a chi cerca un po' una sfida vera. **Raffo**

GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

GLOBALE 90

PS3 XBOX 360

Affrontare questa nuova incarnazione della serie Guitar Hero è un po' come trovarsi di fronte a Jack Black in School of Rock. La tracklist va a ripescare le origini profonde del genere, e i brani sono accompagnati da pattern duri, rognosi, scorbutici quanto basta per far affiorare la vera essenza del rock. Ma non è solo nella selezione musicale che Warriors of Rock gioca le sue carte forti. La nuova modalità Impresa Eroica è una vera e propria avventura, dove impersonare otto guerrieri che battagliano utilizzando poteri particolari. La Partita Veloce+, infine, non si riduce al solito esercizio di stile fine a se stesso, ma assurge a colonna portante del gioco, in virtù delle numerose sfide proposte. Ecco come ringiovanire una serie che stava navigando lentamente verso l'oblio: brava Neversoft! **Kikko**

Pagina mancante

Pagina mancante

TIME MACHINE RELOADED

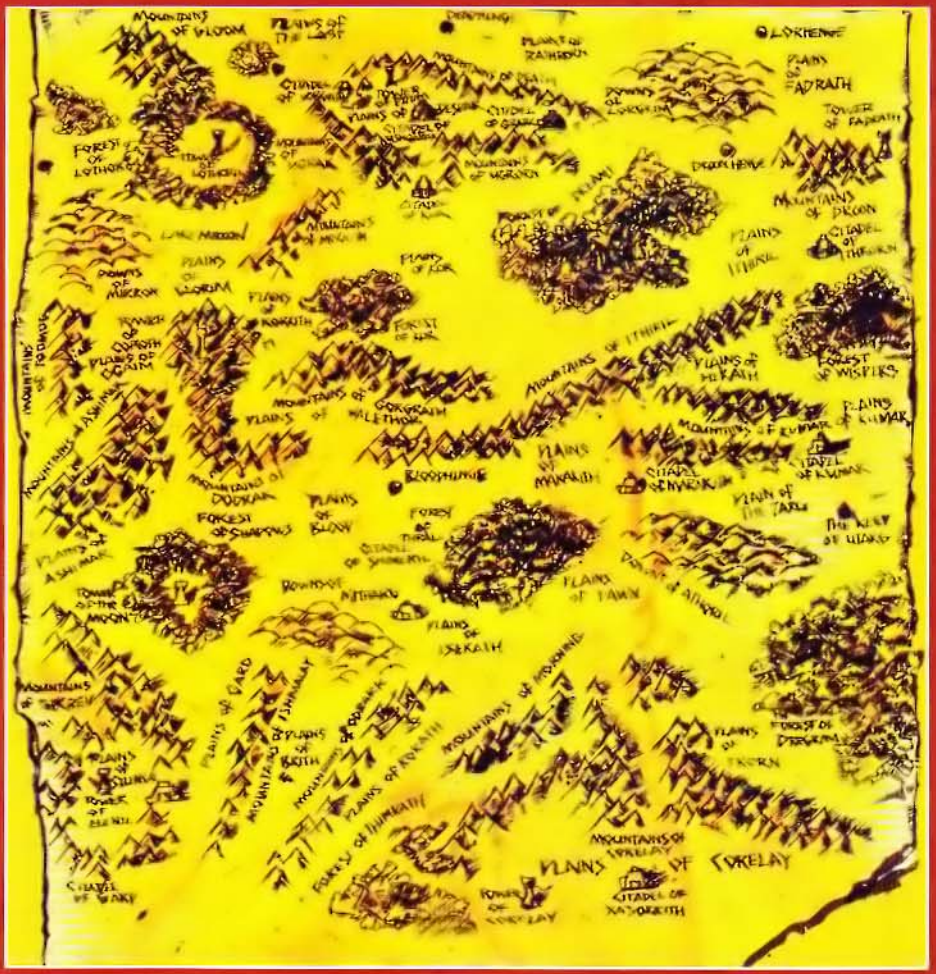
A cura di: Danilo Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com

Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi attraverso gli occhi dei protagonisti che hanno segnato un'epoca.

MIKE SINGLETON, IL SIGNORE DELLA MEZZANOTTE

Ah, la Terra di Mezzo... decenni prima che Peter Jackson sdoganasse la Magnum Opus Tolkeniana grazie al media cinematografico era piuttosto difficile trovare dei buoni videogiochi in grado di far rivivere le scorribande di Frodo e compagni a una massa di appassionati nerd degli anni '80. Guardiamo ad esempio Mike Singleton (1951), ex insegnante di inglese nel Merseyside, dalle parti di Liverpool. Abbandonata la vita dietro le cattedre trovò nella programmazione un nuovo modo per far quadrare i conti: appresi i rudimenti del basic sull'arcaico Commodore PET, cominciò a produrre alcuni semplici videogiochi prima del "grande salto" ovvero Space Ace (no, non ha nulla a che vedere con l'omonimo laser game griffato Don Bluth), un titolo arcade interamente scritto in codice macchina pubblicato dall'ormai defunta Petsoft in oltre 300 copie, un record di vendite pazzesco per il 1980. Gli ingranaggi del mercato degli home computer, tuttavia, stavano iniziando a girare, schiacciando il PET nel loro moto: Petsoft era in trattative con Sinclair per fornire software per la loro nuova macchina, lo Zx80. Sfortuna volle che l'appalto passasse nelle mani della Psion, lasciando a bocca asciutta Petsoft e Mike: quest'ultimo però riuscì a contattare telefonicamente Clive Sinclair e inviargli alcuni giochi. A quanto pare l'impressione fu più che buona dato che venne invitato a Cambridge assieme ad altri promettenti programmatori per mettere in anteprima le mani sul supersegreto, nuovissimo Zx81. La macchina era ancora un rozzo prototipo, niente più che una eprom infilata nel'involucro di uno Zx80, ma un fiducioso Clive ne consegnò copie ai suoi visitatori affinché provassero a stupirlo. Mike riuscì a comprimere 6 giochi in basic in quell'angusta memoria realizzando Game Pack One, uno dei primi best seller per la neonata macchina, portando a casa un invidiabile record di quasi centomila pezzi venduti. Seguirono diversi giochi pubblicati per varie etichette, tra i quali spicca un certo Shadowfax. I miei dieci lettori (Manzoni fa scuola, vedo... ndToSo) forse ricorderanno questo titolo, trattato nella rubrica che state leggendo durante un articolo che parlava delle infrazioni dei diritti d'autore negli anni '80. Uscito per l'etichetta Postern nel 1982, il gioco ci vedeva nei panni di Gandalf a cavallo del suo destriero, Shadowfax appunto, intento a spazzare i cavalieri oscuri a colpi di fulmini magici... il tutto, ovviamente, senza sborsare una sterlina per i diritti. Gameplay blando a parte, il gioco meriterebbe di essere riscoperto anche solo per le fenomenali routine di animazione dei destrieri, che utilizzavano le sequenze fotografiche di Eadweard Muybridge (un noto fotografo inglese). La passione per l'universo di Tolkien però continuò ad essere musa ispiratrice anche per il suo gioco più celebre, Lords of Midnight, che uscì per Beyond nel 1984, riscuotendo un massiccio 10/10 sulle pagine di Crash! Parte avventura testuale, parte strategico e parte gioco di ruolo, il titolo è ambientato nelle terre di Midnight, attanagliate nella gelida – è il caso di dirlo – stretta del despotico stregone Doomdark. A lui si oppongono quattro personaggi giocabili, ovvero Luxor the Moonprince, suo figlio Morkin, Rorthron the Wise e Corleth the Fey. Questi posso essere individualmente mossi nella gigantesca area di gioco reclutando alleati e armate per combattere le truppe dello stregone, che possono però contare sull'Ice Fear, un potere in grado di inoculare la disperazione anche nei cuori dei più valorosi rendendoli incapaci di continuare a lottare. Dalla loro, gli eroi hanno un paio di vantaggi: Morkin è immune alla Ice Fear e il suo compito è quello di distruggere la fonte del potere di Doomdark, la corona di ghiaccio, sulla Tower of Doom nel cuore della cittadella nemica, mentre il padre Luxor è in grado di comandare a distanza truppe e alleati per coordinare le unità belliche. La vittoria quindi può essere raggiunta sia distruggendo l'artefatto, sia conquistando la capitale nemica prima che le truppe avversarie schiaccino le armate della resistenza: se tutto ciò vi

▲ *un panorama parecchio deprimente per l'armata del povero Luxor...*



▲ *la mappa delle terre di Midnight inclusa nel suntuoso manuale: il prezzo di circa 10 sterline era ampiamente giustificato.*

▲ *Shadowfax non uscì solo per Spectrum; addirittura le versioni Commodore 64 (in foto) e Vic 20 condividevano i due lati della stessa cassetta.*

ricorda la storia di un certo "unico anello" non preoccupatevi, non siete da soli.
Gioco "epico" (aggettivo prontamente utilizzato tra le prime righe del manuale) scritto da un solo uomo in sei intensissimi mesi di programmazione, con contorno di hype creato ad hoc con interviste e estenuanti pubblicità sulle riviste di videogiochi d'oltremanica del tempo, LoM fagocitò avidamente tutta la memoria disponibile nello Speccy, tanto che Mike dovette riformulare il codice quattro volte prima di avere pronta una versione definitiva, ricordando come all'epoca aveva in casa una scatola colma di cassette che venivano costantemente riscritte nel tentativo di ottimizzare il programma, poco alla volta. Proprio a causa di questa lotta all'ultimo byte contro le limitazioni della macchina è possibile trovare incongruenze con il progetto originale: nel manuale, per esempio, si parlava degli Utarg, reclutabili dal giocatore ma facilmente vulnerabili alla Ice Fear, ma nel gioco, di questa caratteristica, non vi era traccia. Nonostante le limitazioni, la resa grafica era mozzafiato: sfruttando una tecnica successivamente conosciuta come Landscape, il gioco disegnava dinamicamente i fondali a seconda della distanza dal giocatore, ingrandendo quindi progressivamente elementi del paesaggio in lontananza mano che venivano avvicinati nelle 4000 location che caratterizzavano le terre di Midnight. La grafica era quindi parte integrante dell'esperienza di gioco, al contrario di titoli come The Hobbit (guarda caso), preso in esame da Mike in virtù delle schermate, belle ma semplicemente accessorie al testo e troppo lente nel processo di generazione su schermo. Ironicamente, la ristretta palette dello Spectrum fu involontariamente ispiratrice per l'ambientazione: poiché il contrasto bianco/blu nella monocromia dei fondali funzionava così bene venne adottato un mondo ghiacciato! Recensioni a parte, il successo del gioco fu immediato e subito fiorì una solida schiera di appassionati dedita a scoprire le strategie più efficaci per aver la meglio su Doomdark con una dedizione tale da lasciare a bocca aperta lo stesso autore che, codice e soluzione alla mano, si trovò davanti a tattiche ben più elaborate di quelle da lui inizialmente concepite. A onor del vero, tale passione fu dovuta, oltre all'indiscussa qualità del titolo, anche a un concorso orchestrato dalla Beyond: la prima persona a finire il gioco stampando il testo della sua avventura schermata per schermata avrebbe avuto l'onore di veder narrate le proprie gesta sotto forma di una novella. In realtà, Beyond non riuscì a trovare un editore interessato e anzi venne considerata la possibilità di creare una graphic novel disegnata da Roger Kean e Oliver Frey ma alla fine non se ne fece nulla. Con un simile successo, pensare a un seguito fu semplicemente naturale. L'anno successivo, come era logico attendersi, uscì Doomdark's Revenge. Stavolta l'equilibrio del gioco è incentrato maggiormente sul fattore bellico, con la figlia di Doomdark, Shareth, che dà la caccia a Luxor e soci dopo aver rapito Morkin. I buoni si muovono di giorno e Shareth di notte, entrambi cercando di reclutare signori e armate da opporre al nemico; recuperare alleati stavolta è un compito più complesso perché essi si muovono con i loro eserciti nell'area di gioco autonomamente, interagendo addirittura con le altre fazioni (ce ne sono 6 in tutto e comprendono stereotipi fantasy quali giganti e barbari), e spesso le alleanze vengono forgiate solo in seguito a particolari condizioni. Un gioco più grande e dinamico insomma, sebbene l'imprevedibilità di molti fattori togliesse qualcosa alla trama magistralmente scritta del primo LoM, da Crash definita "meravigliosamente coerente". Anche stavolta ci fu un concorso, che metteva in palio un set di miniature raffigurante gli eroi del gioco in un apposito diorama. Sarebbe andato in palio a chi avrebbe fatto apparire l'iscrizione "Watchwords of Midnight" nell'anello di Luxor, traguardo raggiungibile solo completando il gioco senza far morire nessun protagonista e sconfiggendo Shareth. Sarebbe dovuto uscire anche un terzo capitolo, Eye of the North, ma non vide mai la luce. In un'intervista a Crash, Mike dichiarò che lo stava continuando nei ritagli di tempo ma evidentemente gli impegnativi progetti per le nuove piattaforme a 16 bit troncarono definitivamente il progetto. Molto ambiziosamente il titolo avrebbe vantato un'area di gioco ancora maggiore, con diversi regni da esplorare, un nuovo motore grafico in grado di donare grande varietà a personaggi e fondali e il multiplayer, con due giocatori impegnati alla ricerca del gioiello del titolo, un artefatto in grado di vedere nel futuro che avrebbe permesso all'ormai anziano Luxor di scrutare il radioso avvenire della sua amata Midnight dopo la morte, riposando così in pace. I caratteri scarseggiano e parleremo nuovamente di Mike nel prossimo numero con i suoi capolavori a 16 bit: Midwinter vi dice nulla?

▲ *Uscito solo nel 1995 per PC, Lords of Midnight: The Citadel riutilizzava parzialmente la trama di Eye of the North in un titolo piuttosto deludente.*

▲ *Simile nella grafica al predecessore, Doomdark's Revenge era un gioco di ben più ampio respiro.*

▲ *L'eredità di Lords of Midnight continua a vivere: sulla rete è facile imbattersi di remake e conversioni amatoriali del gioco, addirittura per GBA.*

REPLAY

A cura di: Francesco Di Lazzaro prodocevano@sprea.it

Una ventata di novità nell'emulazione ce la porta il programma analizzato questo mese nell'ambito del Focus: un'applicazione multipiattaforma molto ben sviluppata che potrà soddisfare i gusti di diversi tipi di appassionati. In sede di recensione, trionfo degli 8 bit, con due giochi che hanno fatto le fortune di altrettante piattaforme regine degli anni '80. Buona lettura!

RETROCOPY, L'EMULATORE MULTIPIATTAFORMA

In un mondo come quello dell'emulazione, che negli ultimi mesi non è stato proprio dinamico, fa sempre piacere accorgersi che i progetti nuovi continuano a vedere i natali e svilupparsi, supportati da un continuo ricambio di appassionati. Retrocopy (http://www.retrocopy.com/) nasce un anno abbondante fa, con l'intento di sviluppare in C++ un software in grado di dire qualcosa di nuovo, misurandosi con sistemi già da tempo riproposti sui moderni PC.

Non è certo la prima applicazione multipiattaforma a comparire sui nostri monitor, ma il suo obiettivo è perfezionare i livelli di fedeltà e prestazioni offerti da prodotti concorrenti negli stessi ambiti emulativi.

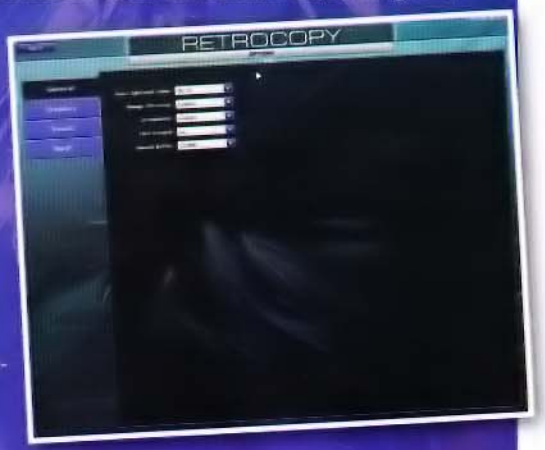
A tale scopo i creatori di RC hanno adottato una soluzione piuttosto particolare: le ROM, una volta inserite nelle apposite cartelle esistenti nella directory dedicata al programma, vengono automaticamente convertite in un formato .gam, indipendentemente dal sistema originale di appartenenza, allo scopo di migliorare le potenzialità dell'emulatore.

Le piattaforme supportate sono ben 5: Genesis, NES 8 bit, GameGear, Sega Master System e Arcade. Configurare e utilizzare RC è estremamente semplice: il sistema di gestione è stato pensato infatti per venire incontro alle necessità anche degli utenti meno smaliziati. Per scaricare l'ultima release del software, la 0.850 del 15 Settembre 2010, sarà necessario iscriversi, gratuitamente, alla community di supporto, direttamente nell'homepage del progetto. Una volta fatto questo potremmo utilizzare i dati così ottenuti anche nella schermata iniziale dell'emulatore: inserendoli sarà possibile ricevere news e curiosità legate a RC direttamente navigando tra i menu di gioco. Tale operazione non è obbligatoria: si può tranquillamente utilizzare l'applicazione senza loggarsi.

Le opzioni disponibili sono molte e chiarissime: si possono riconfigurare tutti i parametri principali (video, audio e controller) adattandoli alle nostre esigenze. Ottima l'idea di dividere i layout predefiniti della tastiera, differenziandoli a seconda della struttura del joypad del sistema emulato: tale trovata rende l'esperienza ludica decisamente migliore.

Ho testato 3 o 4 giochi per ciascuna delle piattaforme supportate, non riscontrando in nessun caso controindicazioni di sorta: l'emulazione è risultata fluida e fedele alle controparti originali, soprattutto nella resa grafica, che è possibile migliorare smanettando con il menu corrispondente, ma anche conservare virtualmente identica a quella originale, con tanto di piccoli difetti.

Nonostante Retrocopy non introduca sostanziali novità nel panorama emulativo, mi sento di consigliarlo a tutti coloro che non si stancano di testare nuovi applicativi alla perenne ricerca di quello perfetto e definitivo.



Adventure Island

Software House: **Hudson Soft.**
Sistema: **NES**
Emulatore: **Nestopia, BioNES, FCE UltraX**
Anno: **1986**

Adventure Island non è altro che la versione per Nintendo 8 bit di un grande capolavoro che ha fatto la storia su molti sistemi di gioco, casalinghi e arcade.

Stiamo parlando di Wonder Boy: il biondo ragazzo meraviglia nella riproposizione per il grande 8 bit nipponico è stato sostituito da un bambino grassoccio e castano, con tanto di cappellino in testa. Fatte le dovute proporzioni grafiche, la struttura di Adventure Island è identica a quella della controparte da sala: in un mondo interamente sviluppato orizzontalmente dovremo muoverci con estrema agilità, evitando ostacoli e debellando nemici di vario tipo, grazie a dei martelli di pietra che potremo raccogliere in giro, alla ricerca della nostra fidanzata, rapita dal cattivone di turno. Lo scrolling ultra-rapido e la resa video coloratissima e fumettosa hanno sancito il successo di questo platform, tra i più amati di ogni tempo. Anche in questa versione l'azione frenetica non ha perso il suo mordente: bisognerà essere pronti a reagire a ogni sollecitazione e a calibrare i salti alla perfezione, perché la minima disattenzione viene punita con un game over prematuro. Completare l'avventura è impresa ardua: partiamo con sole tre vite, non esiste la possibilità di continuare, e guadagnarne di extra è evento piuttosto raro. In compenso perderne risulterà incredibilmente facile!

Nonostante il passare degli anni Adventure Island non ha perso il suo mordente: i nostalgici lo ameranno alla follia, ma anche qualche nuovo adepto potrebbe rimanere stregato dalla sua velocità e simpatia.

Batman The Movie

Software House: **Ocean**
Sistema **Commodore 64**
Emulatore: **CCs64, WinVice, HoxS64**
Anno: **1989**

Di giochi sul crociato incappucciato ne sono usciti a decine per ogni tipo di piattaforma nel corso degli anni, ma probabilmente Batman The Movie, tie-in relativo al primo film firmato Tim Burton, è quello meglio riuscito nel panorama degli 8 bit. Un prodotto curato nei minimi dettagli da un colosso dell'intrattenimento videoludico come la Ocean, che riesce a distanza di anni a risultare ancora molto divertente. Merito di una struttura di gioco molto variegata, capace di attirare giocatori dai gusti più disparati. I livelli di gioco, che sono 5, si susseguono spezzando qualsiasi tipo di schema e offrendo un genere di intrattenimento sempre differente. Si va dal platform strategico del primo quadro, alla corsa in auto nel secondo, dove inseguiremo il Joker in fuga impiegando la bat-mobile. Non manca nemmeno un puzzle-game nel terzo livello (sarà necessario ricombinare diversi elementi tra loro per creare una formula in grado di rendere inoffensivi alcuni prodotti chimici avvelenati) e una simulazione di volo nel quarto (alla guida del Batwing). Splendido l'epilogo, dove ci sconteremo nella cattedrale con il solito Joker. Grafica e sonoro sono di prim'ordine: definiti e molto colorati gli sfondi così come gli sprite, mentre la musica introduttiva è assai orecchiabile e gli effetti davvero realistici. L'unico difetto del prodotto sta nell'eccessiva semplicità: tutto sommato sconfiggere il nostro mortale nemico non richiederà più di qualche ora di inseguimenti, e una volta completato perde molta della sua attrattiva. Rimane comunque un must, soprattutto per i fan del cavaliere oscuro.

Pagina mancante

EUFORIA PARADOSSA

A cura di: Massimo "NKZ" Nichini euforiaparadossa@sprea.it

Il mio prossimo libro si intitolerà "Diary of a Fallen Angel: a guide to skip ozone friction, Skyways and high tension lines"...

Euforismo paradossale a catinelle! Bentornati, Segueli Fedaci della risata amara senza aggiunta di coloranti. Euforismo in alte concentrazioni un po' perché questo è il periodo dell'anno che meglio si accoppia con lo stato d'animo che tutti noi conosciamo, e un po' perché è sempre bello tornare a casa con un take away del McDrive, riuscire a resistere con il cartone di ColaCola ben impiantato nel vano portaoggetti per cinquemila curve e duecento rampe della tangenziale per poi essere sorpresi da un pazzoide che taglia la strada e obbliga a una frenata stile stella cometa. Il risultato? Ho l'accendisigari che sa di zucchero. Ma tutto questo è un bene, in realtà, perché mi permette di sintonizzarmi manco fossi un ricevitore per il paradossale terrestre sulla mia rubrica preferita. Non che ne abbia altre, eh... si fa per dire. Bene, non togliamo altro spazio alle immagini. Buona lettura e a risentirci al prossimo McBacon!

CONSOLATEVI COSÌ

Che le console siano una presenza costante nella nostra vita di maniaci dei videogiochi è ormai un dato assodato. Che la loro costante diffusione sia talmente radicale da coinvolgere la planimetria di una città e l'intero regno animale, però, fino a oggi era solo una supposizione, forse leggenda. Ma davanti a queste prove tangibili anche il più perseverante San Tommaso ha da ricredersi. La prima immaginetta raffigura un palazzo situato in Mhhghig-Esia. Mi spiego meglio. Dovrei sapere, perché riportato nella mail che accompagnava questo scatto, di cosa si stia parlando. In realtà, con il mio solito professionismo di bassa lega, ho perso ogni dettaglio al riguardo. Non ricordo più se trattasi di Indonesia o qualche altro paesotto asiatico di quelli lì. Accettate di non sapere di cosa si tratti, quindi, e concentratevi sulla bellezza del design di questo enorme tributo alla console di casa Sony. Se notate ci sono persino le porte USB... Di altro genere, invece, è la foto che dimostra come qualcuno dei personaggi dei videogiochi abbia saputo saltare dall'altra parte della barricata. Ecco, quindi che il buon Donkey Kong in persona si trastulla con un Nintendo DS, trascurando tra l'altro il povero Diddy...

SI PUÒ SEMPRE FARE DI MEGLIO, MA A VOLTE È DURA

Nel giornalismo, la figura del titolista è paragonata, in certi casi, a quella di un vero e proprio artista della parola. Come dimenticare piccole perle degli anni passati, quando un articolo di Montanelli che narrava di un uomo, tradito dalla moglie perché incapace di avere con lei rapporti di alcun genere, si apriva con "Non coniuga, l'imperfetto". Doni del cielo, certi titoli. Qui abbiamo un diverso genere di titolo di giornale, a suo modo altrettanto geniale. Il tabloid inglese cita testualmente "Donna in costume da Sumo assale la sua ex ragazza in un pub per omosessuali dopo che questa aveva salutato un uomo vestito da barretta Snickers". Provate voi a battere questo titolo. No, dico, provateci...

SÌ, MA QUESTA È ARTE, PERÒ!

Nonostante l'embargo su cartelli e insegne autoimposto dal sottoscritto qualche mese addietro, questa foto ha superato ogni censura per imporsi alla vostra attenzione. Si tratta del classico negozietto di un qualsiasi verduraio di un qualsiasi paese del nostro amato stivale. L'unica peculiarità? La licenza poetica che ha pervaso il suo proprietario nel momento di dover scrivere, pennello alla mano, sul muro stesso il proprio avviso alla clientela. Così, il nostro discepolo dei Michelangelo e dei Da Vinci ha pensato di affrescare un nome per il suo negozio: Fruttura e Verdura. Come dire... Mi illumino di insalata!

ELEGANZA A TUTTO TONDO

Chiudiamo questo ennesimo appuntamento dell'Euforia Paradossa con un paio di topomodelle. La paraola del mese è "Elegenza", ma potrebbe anche essere tranquillamente "Ellamiseria" o "Ellapeppa", a seconda della vostra estrazione. Queste due topomodelle sono, infatti, accomunate da una ricercata sofisticatezza, da un atteggiamento da donna sublime e quasi intoccabile, da un'aura di fascino voluttoso. E, per non farci mancare niente, da due gommoni che nemmeno un caterpillar...

Pagina mancante

Davvero psicosomatico questo angolo di

BOVABYTE

...che migliora l'umore del vostro PC!

A cura di: Noi Bovas bovabyte@bovabyte.com

PARENTAL ADVISORY
Durante la realizzazione di questo angolo di BovaByte non è stato fatto uso di psicofarmaci. Mbwhanwhabewhahweha!

LE PRESTAZIONI CALANO? IL VOSTRO PC È TRISTE! (ma noi abbiamo la cura)

Uno dei campi di ricerca più affascinanti nel settore dell'intelligenza artificiale è costituito dalla simulazione dei sentimenti perché, per dirla con le stesse parole dell'illustre scienziato Graham Mann, "un sistema intelligente deve provare emozioni per funzionare correttamente". Noi Bovas del resto siamo sempre stati convinti che i computer in realtà abbiano un'anima (e siano delle carogne), e inoltre all'ultimo IDF il CEO d'Intel Paul Otellini ha annunciato che "nel giro di 10 anni saremo in grado di produrre chip con 100 miliardi di transistor" (per la cronaca, 100 miliardi è il numero di neuroni contenuti mediamente nel cervello umano). Per tanto siamo del parere che tutte queste considerazioni in libertà non siano frutto unicamente di una scelta entropica del destino, ma che siano state formulate in tempi stretti per uno scopo. Quando abbiamo illustrato queste dotte considerazioni al Pastore, lui ha reagito in un modo che non ci aspettavamo: ha sorriso in modo beffardo, ha chiamato quell'altro disgraziato del Professor Miracolo (uno che è da un po' che non sentivamo più su queste pagine) e dopo qualche tempo i due hanno messo in piedi una clinica per computer. Quando gli abbiamo chiesto a cosa diavolo servisse una baggianata del genere, la sua risposta ci ha scioccati alla grande: "Siete sempre i soliti insensiiiibiliiii, le parole di Mann hanno aperto un mooondooo! Ora guardo il mio cluster per il calcolo parallelo in modo differeeenteee! Penso a quante emozioni provi durante le sue lunghe elaborazioooniiii. E a volte mi sento triste per luuuuiii, perché non gioca all'aria aperta, perché non vede la luce del sole, perché esegue sempre gli stessi tre beeeenchmaaaark!". E così ha messo in piedi la clinica. Il professor Miracolo ci ha spiegato come funziona: "Quando un PC smette di essere veloce, di solito la gente pensa che sia dovuto all'obsolescenza o a un virus. Non è così. I computer hanno un'anima e noi la curiamo".

Ma cosa succede quando un "paziente" entra in clinica? "Viene subito sottoposto a un'accurata analisi. Dal software installato e dai cicli di clock impiegati nell'eseguirlo, noi capiamo il suo umore. Se qualcosa è troppo pesante e faticoso per lui, la rimuoviamo. E le statistiche ci dicono che quando un computer viene alleggerito, è sempre più felice e scattante". Una scoperta sensazionale, diremmo. "Poi il computer viene interrogato a voce. Di solito i PC sono molto riservati e non aprono bocca. Ma noi abbiamo imparato a interpretare le sensazioni e i problemi che si celano dietro un lungo silenzio. Lo lasciamo assieme ad altri suoi simili per qualche tempo. Li mettiamo in rete e organizziamo delle sedute. Lasciamo che si parlino tra di loro dicendosi chissà cosa, in quel vorticoso travaso di pacchetti TCP e UDP, organizziamo giochi di società e poi, una volta che l'anima del computer è ristorata, passiamo al 'corpo': il computer va in mano al Pastore che lo denuda del case, ne controlla le viscere e, quando è necessario, ne sostituisce una parte". Ah, wow, praticamente ne fa un'upgrade. "Noooooo – ci interrompe il Pastore – come al solito voi tendete sempre a minimizzaaaareeeee. Grazie all'installazione di un apposito software, scaricato dai siti delle case produttriiiiciii, possiamo far capire al computer cos'ha al suo interno, e farglielo usare correttameeeeenteeee! Beeeeelloooo!" (Ma non si starà mica riferendo ai driver! NdP). A quel punto, sommiamo i prezzi di tutti gli interventi e restituiamo il computer al legittimo proprietario, che di solito se ne va felice e soddisfatto perché il suo PC è miglioraaaatoooo! Professionaaaaleeee, professionaaaaleee, professionaaaaa..." (SBONK! NdBovas).

Il vostro computer è depresso e non fa più i calcoli con la dovuta rapidità? Non indugiate, portatelo subito nella clinica del Pastore e del Prof. Miracolo!

Uno dei tecnici della clinica del computer si occupa di purificare l'hardware, dopo che gli psicologi hanno provveduto a rigenerarne l'autostima.

I consigli del professor Miracolo
COSA FARE QUANDO IL COMPUTER È DEPRESSO

Aggiornare la scheda video con un modello più costoso e formattare il disco fisso non basta più a rendere il vostro PC nuovamente gargiulo e scattante? Allora ci sono buone possibilità che sia in preda a un attacco di tristezza. Ecco dunque cosa fare per tirarlo su di morale e renderlo nuovamente il potente elaboratore di un tempo.

FATEGLI I COMPLIMENTI

È assodato che buona parte degli utilizzatori di computer non misurino le parole quando si rivolgono al loro elaboratore, scadendo spesso nelle più volgari imprecazioni o attuando addirittura le più primordiali forme di violenza fisica, indirizzando pugni alla tastiera, al case o, nei casi più gravi, al monitor LCD comprato da poco. È inutile aggiungere che simili comportamenti non producono l'effetto desiderato e che, al contrario, inducono a un grave difetto di autostima. In questi casi, il computer non è più in grado di valutare correttamente la propria potenza di calcolo e crede di essere un vecchio 386. Per risolvere il problema può essere sufficiente trattarlo con riguardo, usare parole dolci, fargli i complimenti ("Oh, ma che bello sfondo casuale per il desktop hai scelto stavolta!", "Accidenti, ho appena fatto doppio clic e hai già finito! Che velocità!", ecc) e dargli due pacche sul lato frontale del chassis, ma senza esagerare con la forza. Vedrete che il vostro computer tornerà a essere agile e scattante in men che non si dica!

GIOCATE CON LUI

Il vostro PC in fondo è un po' come un allegro bambinone che non cresce mai. Un modo simpatico per coinvolgerlo nella vostra vita – che in fondo è ciò che realmente gli preme – è giocare a nascondino. Il problema è che lui non può muoversi, per cui tocca a voi nasconderlo da qualche parte, allontanarvi, contare fino a 100 e poi andarlo a cercare da tutt'altra parte, così lui si convincerà di essersi nascosto bene! Quando proprio vi serve, andate a recuperarlo e non dimenticatevi la frase di rito: "ti ho trovato finalmente! Ma come ti eri nascosto bene!" che gli farà tanto piacere e aumenterà la sua autostima. In alternativa, se non avete troppa voglia di muovervi, il classico "bubù settete" andrà bene lo stesso: piazzatevi di fronte al PC con un asciugamano (anche lo straccio dei pavimenti va bene), copritelo e cominciate a dire ad alta voce: "Ma dov'è finito il mio computer? Non lo vedo! Ma dov'è!?", poi alzate lo stracc... l'asciugamano ed esclamate: "Eccolo qui!". Ripetete più volte e sottolineate il tutto con una cantilena scema, finché il computer non torna a essere veloce. Vedrete quanti risultati in poco tempo!

Stare insieme ai bambini è una pacchia per un computer triste! Finalmente degli utenti più facili da accontentare!!!

Non c'è dettaglio che passi inosservato ai nostri medici preferiti!

FATELO SENTIRE IMPORTANTE

Un errore che gli utenti commettono fin troppo spesso è credere che il valore di un computer sia determinato soltanto dal prezzo di vendita e dalla naturale, rapida svalutazione dovuta alla progressiva obsolescenza dell'hardware. Ma in realtà non è così. Dietro a ogni singolo microprocessore, dietro a ogni scheda video, anche dietro all'angolo di inclinazione della ventola dell'alimentatore, ci sono anni e anni di studio, gli sforzi profusi da tutti gli ingegneri, i tecnici, i beta tester e pure quelli del personale delle pulizie, di cui il computer costituisce la summa e ne conserva una memoria ancestrale in ogni molecola di silicio. Per questa ragione è sempre opportuno rivolgersi a lui con riverenza, facendo clic sulle icone con i dovuti riguardi, e battendo sulla tastiera con la necessaria delicatezza. Tutto questo, tanto per cambiare, ne aumenterà l'autostima e ne migliorerà le performance.

...E SE TUTTO QUESTO NON DOVESSE BASTARE...

Se nessuna delle tecniche fin qui proposte fosse sufficiente, passate pure a portare il vostro PC nella nostra clinica. Qui, al modico costo di un computer tutto nuovo, sommato a quello di venti sedute di uno psicologo, il vostro PC verrà completamente rigenerato e, una volta che lo avrete portato a casa, non lo riconoscerete neanche più! Leggete infatti cosa dicono di noi i pazienti soddisfatti: "Caro Professor Miracolo, la tua clinica è fenomenale. Ti avevo portato il mio PC per quei vecchi problemi di scarso framerate e dopo la cura è tutta un'altra storia! Poi però mi spiegherai come hai fatto a convincere la mia vecchia GeForce 8600 a essere una GTX 275! Sono stati i 1500 euro meglio spesi della mia vita!", "Caro Professor Miracolo, grazie grazie grazie. Non so davvero più come ringraziarti. Il mio portatile prima era così triste con il suo schermo da 14 pollici, ma ora che me lo hai fatto diventare da 17, è tutto molto più bello". Fidatevi, il vostro PC sarà in buone mani! (la vostra carta di credito un po' meno... NdBovas).

Non manca neppure la pet-terapy per i computer più riottosi. La vicinanza di un mulo permette loro di scoprire che la cocciutaggine a volte costa molta, molta fatica.

TGM MAIL

A cura di: Massimo Svanoni xam@sprea.it e Raffaele Sogni raffo@sprea.it

PROSOPOPEA - 12 SETTEMBRE 2010

[Il substrato ludico]

Il leit-motiv di questo mese è la parolina HD.
Non sono persona da tenere celate le mie faccende ludiche (e, qualche volta, anche qualcos'altro), proprio tra queste pagine. Per cui, nel raccontarvi che ho finalmente fatto mio un cinquanta pollici con pannello particolarmente nero e contrastato, vi esterno anche qualche riflessione correlata.
Nell'occasione, ho infatti trascinato il rotolone di cavo ethernet sino in sala, per aggiornare tutto l'aggiornabile; navigando di qui e di là, mi sono trovato più volte immerso nelle infrastrutture pensate e costruite attorno al gioco da Sony e Microsoft.
E dove sta la novità?
Nessuna particolare novità di rilievo. Solo una considerazione: giochiamo su PC da una vita. Non dico una tabula rasa delle possibili varianti di hardware o una piattaforma che riesca a spianare del tutto le differenze (le DirectX, dopotutto, sono nate anche e soprattutto a questo scopo), ma un'infrastruttura ludica non era il caso di pensarla e metterla in piedi?
Come mai Microsoft ci ha messo così (relativamente) poco con Xbox e (magari la stessa Microsoft) non ha saputo sviluppare, durante gli anni passati, qualcosa di simile in grado di girare sul proprio sistema operativo del momento?
Steam, mi risponderete. D'accordo, ma non è arrivato 20 anni fa; e neppure 10. E poi non è universalmente accettato: i titoli continuano a uscire per i fatti loro e il giocatore rimane costretto a barcamenarsi con procedure di configurazione, menate e trick-e-tracke per ricreare, ogni volta e da zero, la stessa identica struttura, con i medesimi concetti di fondo.
Dico: ci voleva proprio Live! per capire che un substrato ludico è così rilevante rispetto alla qualità del giocare? Perché nessuno ha pensato a creare un bel middleware che girasse sui cari personal? E - domandona finale - qualcosa di simile sarebbe stato in grado di cambiare i destini del videogioco su PC?

Massimo Svanoni

A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

MULTIGIUOCO:
è il momento della vendemmia e sono sicuro che in questo momento Elvin si trovi in una tinozza, imbrattato sino alle orecchie. Verificate su www.tgmonline.it/contact, SELEZIONANDO Fragzone.

TGM BAZAR:
forumtgmonline.futuregamer.it/forumdisplay.php?f=263. Il posto ideale ove riporre ammennicoli appartenenti all'anno vecchio (perché, si sa, il vero inizio anno è adesso) e, perché no?, buoni propositi per il nuovo.

TGM MAIL:
la TGM Mail diventa HD. Come? Leggete in giro e, intanto, scrivete qui: www.tgmonline.it/contact.

RAFFOSENTIQUA:
Raffo fa rima con baffo, che è anche il mio ornamento preferito (www.tgmonline.it/contact e Raffosentiqua).

KOTAKU SHOP CONTEST

Siamo un po' borderline e questo è materiale altrui, per la precisione proveniente dal classico contest delle vaccate di Kotaku, però i risultati sono niente male e mi pare il caso di proporvi qualche estratto. A me quello di Miyamoto spacca, soprattutto per l'espressione. Se volete farvi il giro completo, filate su http://kotaku.com/5626053/kotaku-shop-contest-antiques-gameshow-winners/gallery/.

FORNITURA DI GRAPPE PER TUTTI NOI

Caio Xam,
ti scrivo questa lettera visto che non so cosa fare e visto che stavo giocando a BioShock 2 con la mia fida 360, quando mi si è fusa per la seconda volta!
Vabbé, chi se ne frega, facciamo girare l'economia: questo mese ho anche regalato una Wii alla mia ragazza; bella fregatura e adesso i soldi per la nuova Xbox devo aspettarli con il prossimo stipendio ;(
È la prima volta in 33 anni che scrivo a una rivista di VG; seguo TGM da quando Gallarini la pubblicizzava alla fine di USA Today un bel po' di anni fa, e sono restato un fedele lettore. Un po' anomalo, a dire il vero, perché il PC per giocare proprio non lo uso più (ti sto scrivendo dal mio MacBook, di PC ne ho uno per le LANparty e basta), ma TGM non riesco a smettere di leggerla.
È sempre lì, tenuta in abbonamento dal mio amico edicolante: la leggo per le varie rubriche/speciali/dossier e per le recensioni dei giochi che poi sono più o meno anche quelli della 360 (grafica a parte), ma soprattutto perché ormai è un rito della mia vita al quale non posso rinunciare. TGM è come una grande famiglia della quale mi fido e della quale mi sento un po' parte, con orgoglio!
I VG sono una cosa seria, la mia prima passione.

BON È TUTTO. AH, VISTO CHE HO LA FIDANZATA A MILANO E SONO DI TREVISO VERREI A PORTARVI VOLENTIERI UNA FORNITURA DI GRAPPE, VINELLI, PORCHETTE E SOPPRESSE IN REDAZIONE SE MI FATE ENTRARE; CHE DICI, POSSO VENIRE A TROVARVI?
FREDDY

Adesso sono dedito al retrogame, ho da poco rifinito Another World, Alone in the Dark e Monkey Island giusto per citarti dei titoli, e per giocare "moderno" come avrai capito uso (usavo) la 360 per un discorso di costi, tempi e semplicità. Ma questi sono altri discorsi e magari ne parliamo nella prossima mail ;)
Bon è tutto. Ah, visto che ho la fidanzata a Milano e sono di Treviso verrei a portarvi volentieri una fornitura di grappe, vinelli, porchette e soppresse in redazione, se mi fate entrare; che dici, posso venire a trovarvi?
Seriamente, complimenti a tutta TGM, continuate così che siete

CHE BELLO RIVEDERE UN MANNY CALAVERA CHE, IN UN MONOLOGO IN QUEL LOCALE A INIZIO GIOCO, ESCLAMA: "OGGI HO FATTO TARDI, PERÒ MI SEMBRA STRANO CHE SOLAMENTE NOI SIAMO STATI GENERATI DAL CASO", PERSONAGGI CHE SI STACCANO DALLA MEDIOCRITÀ, TRAME "EDGY" (CHE NON SO COSA VOGLIA DIRE ESATTAMENTE MA CHE SUONA BENE), UN IMPIANTO NARRATIVO DI PRIMA CATEGORIA.
UMBERTO VISANI

e sarete sempre i numeri uno, io sarò sempre un fedelissimo lettore, ciao!

Freddy

Questa cosa della fornitura di grappe, vinelli e soppresse mi ha, come dire, fatto deconcentrare un attimo dalla stesura di questa TGM Mail HD Edition e, quasi quasi, mi fa venire voglia di lasciarti recapiti, varie ed eventuali di questa o di altre redazioni periferiche itineranti (scrivo dai monti). Poi, in qualche maniera, mi viene in mente che dovrei dare un minimo di impressione di professionalità e ci rinuncio.
A risentirci.

OPERAZIONE RESURREZIONE

Hola, cari redattori della mia rivista preferita, dopo anni di silente lettura ho deciso di scrivervi per farvi partecipi di alcune mie considerazioni in merito ai videogiochini (uhm ndXam).
Per anni mi sono interrogato su quale elemento rendesse un videogioco un capolavoro o comunque lo facesse stagliare sopra la media. Fornito di un cervello minimo, sono giunto a una possibile risposta dopo un lustro. A mio giudizio, la chiave per un videogame è l'immersione, vale a dire la sensazione di essere davvero all'interno di un mondo vivo e pulsante in cui tu videogiocatore compi azioni che pure nel mondo reale potresti compiere.
Si potrebbe subito obiettare: "ma allora che immersione vi è negli FPS?".
Secondo me la chiave degli FPS (specie quelli un po' più tattici) è che, per quanto in un ambito esclusivamente bellico e non di "everyday life", ti fanno immergere al 100% in un'attività ricreata e riprodotta in maniera spesso ottimale e che sa cogliere gli aspetti della guerra (lo dico con cognizione di causa dopo 6 mesi con i tipi della Blackwater Corporation...).
Lo stesso dicasi per le simulazioni di guida: lo spicchio di vita riprodotto sarà anche limitato al solo guidare, ma il senso di immersione è presente perché quella determinata attività, il guidare, è riprodotta benissimo. I problemi cominciano a giungere con RPG e avventure grafiche, ove l'intento di voler simulare la vita di una persona di fronte a problematiche di vario tipo si scontra col fatto che spesso il giocatore si trova immerso in mondi in cui le proprie scelte sono ridottissime (penso a Nikopol e a molte altre avventure grafiche di livello medio-basso) oppure il sentirsi liberi è un qualcosa di fittizio che ti porta sempre lungo binari già prestabiliti e chiaramente visibili con occhio un minimo scafato.
Rimembrando i tempi di Monkey Island e Grim Fandango, di The Last Express, nonché di Fallout 2 (tanto per citarne alcuni), mi chiedo quale fosse l'elemento che riuscisse a far svettare questi capolavori: immersione ve ne era molta, ma vi era altresì una fortissima voglia di andare avanti per vedere come andasse a finire, determinata da una scrittura a monte di altissimo livello. Il senso di mistero, di essere artefici del proprio destino videoludico erano fortissimi; tutti elementi che, in recenti produzioni, paiono fortemente scemati, per quanto la tecnica abbia fatto progressi pazzeschi, proiettandoci in mondi graficamente più appaganti ma meno pulsanti di vita.
Che bello rivedere un Manny Calavera che, in un monologo in quel locale a inizio gioco, esclama: "Oggi ho fatto tardi, però mi sembra strano che solamente noi siamo stati generati dal caso", personaggi che si staccano dalla mediocrità, trame "edgy" (che non so cosa voglia dire esattamente ma che suona bene), un impianto narrativo di prima categoria.
Troppe volte invece ci troviamo di fronte a prodotti "belli senz'anima", che si lasciano giocare ma non divorare come alcuni illustri predecessori che ci hanno fatto innamorare e della cui risurrezione siamo in fervente attesa.
Che ne pensate? Grazie mille, un abbraccio a tutti voi.

Umberto Visani

Guarda, sull'operazione resurrezione ho qualche riserva. Ridisegnare vecchi capolavori e riproporli in un contesto totalmente diverso da quello in cui erano nati è qualcosa che sì, mi fa venire un tuffo al cuore, ma mi perplime. D'accordo, consente di mettere una toppa su diverse (e talora clamorose) lacune ludiche che abbiamo accumulato nel corso della nostra storia. Però,

AVVERTENZE D'USO

C'è stato un mese, molti anni fa, in cui ricordo bene di essere salito in cima a un monte con il carico cartaceo delle vostre letterozze stipato nello zaino. E lì, abbarbicato sopra una roccia con il sole a picco, mi sono dato al piacere della lettura e della selezione. Ora sono ancora sui monti, non ho più lettere cartacee bensì un portatile con una raccolta delle vostre missive. Ma la sensazione è molto simile. E... beh, volevo dirvelo.

AMELIE
Nome che al romantico Xam ricorda altro che non il mondo dei videogiochi. Ah, che romantico lo Xam...

BELLO SENZ'ANIMA
Dicesi di quel titolozzo che ti fa cascare la mascella prima apposta per non consentirti di lagnarti poi. Secondo recenti correnti di pensiero, il mondo ludico ne sarebbe ricolmo.

FIDANZATA
Essere che ti fa fare una serie di cose che normalmente non faresti, tipo venire da Treviso a Milano, andare a passare interi pomeriggi con dei borsoni in mano in corso Buenos Aires o - il che è decisamente il peggio da queste parti - smettere di giocare ai videogiochi.

FORNITURA DI GRAPPE
Idea buona e giusta per rallegrare le sorti di questa redazione qui e di tutte le sezioni itineranti a essa collegate. No, dai, facciamo i bravi, che già è difficoltoso scrivere queste quattro righe...

LIVE!
Copincollate quanto scritto sotto la voce Steam.

MUGNASCATTI
Quella domanda che ci siamo fatti tutti in questi ultimi 10 anni e che oggi, finalmente, ha una risposta. Spulciate tra le mail.

NIKOPOL
Non esattamente l'ag che, nel mondo dei giuocatori d'avventura, si ricorda con maggior dispendio di lagrime e sospiri.

OPERAZIONE RESURREZIONE
Va un po' di moda ovunque, ma nel mondo dei videogiochi, in particolare, la puzza di cadavere è ben gradita.

PIRATERIA
Altro grande argomentone che non muore mai e che ogni tanto ti sbuca da sotto il tappeto. Peggio della gramigna.

STEAM
Com'è, come non è, siamo sempre qui a parlare di questa piattaforma. Ne approfitto, invece di scrivere le solite vaccate, per chiedervi, con il senno di poi, che ne pensate.

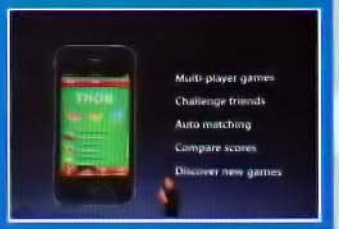
VIDEOGIOCO SU PC
Argomento del quale si dovrebbe qui parlare in abbondanza, ma che lo Xam riesce sempre, in qualche maniera, ad aggirare. Vecchia canaglia.

WINUAE
Quella cosa diversa dall'alcool, nata per contenere le lagrime straripanti di Mirko durante le fredde notti invernali (e non). Il che mi fa venire alla mente quella volta in cui gli si frisse l'ardisco e non proferì parola per una settimana...

XAM
Uomo che va su e giù per monti e che, in questo preciso momento, ha un certo qual raspino in gola. Sperém.

A PROPOSITO DI INFRASTRUTTURE

Questa è del tutto casuale: dopo aver scritto la prosopopea che avete letto (o che state per leggere), mi salta in mente di Game Center, scaricato giusto settimana scorsa sul Fono. Multiplayer con matchmaking, infrastruttura sociale, eccetera. Non l'ho ancora provato davvero, ma, crisbio, vuoi vedere che il Fono fa davvero il grande salto come macchina da gioco?



più ci penso più mi convinco che il videogioco sia figlio del proprio tempo e mantenga un cordone ombelicale ben difficile da spezzare: quello che lo lega al sistema su cui è nato, ancor prima che all'anno in cui viene al mondo.
Così, ora, mi verrebbe da dirvi, è il momento di giocare i capolavori che saltano fuori su console in adeguato impianto audiovideo (il tema ricorrente del mese, ok). Mi rendo anche conto che, con il PC, il discorso sia un filo più delicato, poiché questa macchina è tutt'altro che una scatola nera con dei limiti ben precisi, ma è piuttosto un'entità mutagena in perpetuo divenire. Ciò detto, sarebbe interessante capire quanto ci mette un titolo per PC a entrare nel calderone dei titoli passati. Magari potreste aiutarmi voi, in questo.

MUGNASCATTI VI DICE NULLA?

Mugnascatti vi dice nulla? Meglio che mi spieghi.
Confidando nell'entropia della distribuzione dei dati, basandoci sul fatto che una foto pubblicata per almeno 5 minuti su internet, rimarrà per sempre copiata nella memoria di massa mondiale di qualche vecchio hd ancora funzionante, sono qui a chiedere ai redattori storici di provare a fare un salto indietro di almeno 10 anni. Ora divento più chiaro.
Per la rubrica Talent Scout, vi fu inviato un piccolo software per tener conto della durata e del costo di una connessione internet. Venne pubblicato con tanto di mi-

TI AMMALIERÒ E INTRAPPOLERÒ TRA I MIEI LACCI, LE MIE MANI DIVERRANNO LE TUE CATENE, IL MIO CUORE UNA RETE. TI CONDURRÒ DI QUA E DI LÀ PER DISORIENTARTI E TUTTO TI DIVERRÀ ESTRANEO. HO UNA MISSIONE DA COMPIERE E DOVRAI PORTARLA A TERMINE A QUALUNQUE COSTO.
GABRIELE

crorece e commento finale "ma perché questo nome?" - dovrei ancora avere in giro un ritaglio di quella pagina.
Ditemi che in qualche archivio avete ancora uno zip di quella roba...

il mugna

Diglielo Mirko, diglielo tu al mugna (no, un zip di quella roba non ce l'abbiamo. Il Talent Scout è passato di mano secoli addietro per poi svanire come lacrime nella pioggia ndTMB).

LA COPIATIO RULEZ

Cara TGM,
scrivo questa mia prima lettera dai tempi di Zzap! per affermare che le console fanno bene al PC! Innanzitutto sono un "vecchio" amante dei videogiochi, ho iniziato giocando a Lemonade su Apple IIc per passare poi su Atari2600, Vic20, C64, Amiga fino al PC carrozzato Microsoft.
Ho giocato molto, volevo giocare a tutto, ma quanti giochi ho realmente acquistato? È presto detto: Atari 2600 certamente; c'erano le cartucce quindi ringrazio mamma e papà per l'esborso. Vic20 e C64 praticamente andavano avanti con cassette copiate, Amiga dischetti copiati, PC dischetti copiati, CD-ROM copiati e via così.
Ne sono fiero? No, assolutamente. Ma non avevo una lira (all'epoca andavo a scuola) e comunque dovevo spendere almeno parte dei miei miseri risparmi per i vari supporti.
Fino a poco tempo fa anche per il PC la copiatio rulez era la norma. Sì, magari qualche gioco lo prendevo tramite TGM, ma nulla più. Oggi no.
2 anni fa circa la mia cara mogliettina, madre dei miei 2 figli, in un momento evidentemente (per lei) di generosa insanità mentale mi regalò PS3, la mia prima console. Entusiasmo alle stelle ma poi la delusione: "ma come, i giochi non si copiano?!?". Fu così che mi vidi "costretto" a comprare alcuni giochi imperdibili per la console Sony. Intendiamoci, quando il prezzo diventava ragionevole (prime uscite a 69,90 se lo scordano), ma comunque ho comprato. All'inizio timidamente, poi, complice un lavoro normalmente retribuito, con più disinvoltura e ho scoperto il piacere di comprare un gioco nuovo, di scartarlo e di riporlo in bella vista. Questo piacere è universale e così oggi scelgo accuratamente i miei giochi per PC e li compro originali e nuovi. Basta orrendi DVD copiati con fotocopia in copertina! Ho scoperto anche che così si pretende di più da un gioco, lo si sfrutta sino in fondo; faccenda ben diversa da quello che accade con la copia, dove è tutto un usa e getta, a volte affrettato. Banalità finale: se i giochi costassero meno ne comprerei molti di più ma in fondo basta scegliere bene ed aspettare un prezzo ragionevole.
Alla prossima.

Azrharn

Quasi quasi ti copincollo in coda alla prossima missiva sulla pirateria che ricevo. E ora vi lascio senza ulteriore parola alle due letteruzze seguenti, così apertamente in antitesi ma così deliziose.

KING BOUNTY: TRAME INVISIBILI DI UNA PRINCIPESSA

Il mio nome è Amelie e sarò tua per sempre.
Mi conquisterai e ti sarò fedele, eseguirò ciò che mi ordinerai nel bene e nel male. Sarò come tu mi vuoi: coraggiosa, intelligente, forte e sempre perfettamente stupenda.
Condurrò le tue armate alla conquista di tutti i tesori necessari a soddisfare la tua ambizione. Recluterò le milizie più eccezionali per piegare tutti i continenti alla tua volontà.
Migliaia di grifoni, ciclopi, giganti, paladini, non-morti si inginocchieranno a te.
Ogni eroe che ti affronterà si squaglierà come neve al sole. Persino i barbari impareranno il rispetto.
La tua sagacia tattica sconfiggerà qualunque avversario. I grandi della Terra, che ora dormono tranquilli, presto tremeranno come bimbi la notte. Senza pietà abbatterai le loro fortezze e insieme li prederemo delle loro ricchezze.
Tutti conosceranno le mie gesta e ovunque porterò il tuo nome, tutti sapranno anche di te.
Domineremo le terre dalle viscere sin sulle vette; i mari sputeranno i loro tesori. Questi stupendi panorami saranno nostri.
Sono la donna della profezia e solo da te mi lascerò dominare.
Sono l'impossibile fusione tra due mondi incompatibili e per questo per gli altri sarò irreale.
Il mio fascino ti sarà letale, come sirena la mia voce ti ipnotizzerà. Mi desidererai con tutte le tue forze. Non potrai più fare a meno di me, non riuscirai a vivere senza di me. Con me sarai tutto, senza di me il nulla.
Ti ammalierò e intrappolerò tra i miei lacci, le mie mani diverranno le tue catene, il mio cuore una rete. Ti condurrò di qua e di là per disorientarti e tutto ti diverrà estraneo. Ho una missione da compiere e dovrai portarla a termine a qualunque costo.
Il mio nome è Amelie e sarai mio per sempre.
Grazie,

Gabriele

AAAAAAAH, IL TRASH

Ma ca22o, esistete ancora?!? Che bello!!! Ma che si gioca, ora che non c'è più l'Amiga? ;-)
Ah, già: il WinUAE!

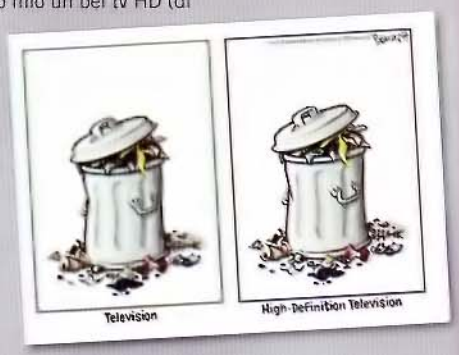
Marco

AU REVOIR

Il mese scorso scrivevo di una partenza, questo mese blatero alla vigilia di un ritorno. Cose che succedono. Intanto scrivo queste ultime righe respirando le ultime boccate di un'aria limpida e pulita. E scusatemi se è poco.

HD ECCOTI QUI

Non ci provo nemmeno a non raccontarvela, ormai mi conoscete e sapete bene che non ne posso fare a meno. Quindi eccoci qui: ho finalmente fatto mio un bel tv HD (di già? Credevo avresti aspettato altri 5 anni ndTMB) e sospetto che nei prossimi mesi riprenderò pesantemente a giuocare in sala. Questo tanto per confutare le belle paroline che ho speso appena il mese scorso sul giocare in piccolo, eh (ma questo l'avevate capito).



RAFFO SENTI QUA!

Eccoci qua per un nuovo e tutto matto episodio della vostra rubrica strampalata preferita. Sinceramente non mi viene nulla di decoroso da dire in questo prologo, quindi direi che è meglio passare direttamente alle lettere selezionate per voi questo mese. Vi ricordo che l'indirizzo a cui inviare le missive è raffosentiqua@sprea.it e che le mail non vi verranno restituite (quindi pensateci bene prima di mandarle). Tante cose e bon.
Anzi no, già che ci siamo ecco una barzelletta che fa ridere solo me.
Discorso tra due cinesi:
- Secondo te l'omosessualità è una malattia?
- Sì, è una malattia inculabile.
Mah

Raffo

SUCCEDE CHE QUA CI SONO ESBACHI

Pastafrulloso Raffo (what? NdRaffo),
scrivo in tarda notte per informarti della recente avventura del mio joypad.
Era un bellissimo modello Gattimatti (il nome originale non si può dire, a meno di non aggiungere qualche sensore alla tua rubrica, in modo che emetta un suono acuto per coprire la marca) compatibile per PC e Xbox 360, preso in prestito da un mio caro e volenteroso (nonché malato di mente) amico. Un bel giorno una simpatica nuvola grossa quasi come Gemma del Sud, ha deciso di farsi una passeggiata sopra il tetto di casa mia; dopo aver urinato un po' qua e là, tutt'un tratto ha deciso di sganciare un peto di quelli talmente pesanti e rumorosi che a confronto una vuvuzela amplificata da una dozzina di altoparlanti avrebbe a malapena fatto arricciare l'orecchio del mio gatto.
Insomma, tutto questo è bastato a far incendiare il mio modem.
Ti chiederai cosa c'entri il mio joypad (penserai che io abbia problemi mentali, e non sbagli); beh, dopo quella flatulenza nuvolare, il mio gatto, oltre ad avermi scuoiato uno stinco, ha morso talmente tanto il cavo del joypad da renderlo utile quanto quei peli che crescono sulla dita dei piedi (poiché, a parte emettere spore ingravidanti, io mi chiedo a che servano).
Detto questo, penso che tu ti senta obbligato a mandarmi una piccola percentuale dei fondi che ricevi dagli azionisti di TGM per permettermi di riacquistare il bene portatomi via dal fato. Prometto che te li torno, lasciami concludere l'asta su Ebay dove sto per vendere mia zia a un farmer coreano. Me lo sento, stavolta riesco a vendere anche lei.
Detto questo, ti mando il mio distinto augurio, nella speranza che un evento così tragico, traumatizzante e triste possa farti perdere la voglia di vivere.
Cordiali bacetti amorosi,

Aron.

Caro Aron, pochi meglio di me hanno coscienza dei problemi che un animale domestico può procurare alla normale vita quotidiana, anche se comincio a pensare che le cose siano diventate talmente paradossali che in casa mia sono i miei animali che sopportano, con rassegnazione, la mia presenza.
Per quanto riguarda la percentuale di fondi, purtroppo (o per fortuna) TGM non è quotata in borsa, in compenso il mio fan club su Facebook ha quasi toccato quota 600 iscritti e se ognuno di loro fosse così magnanimo da mandarmi non dico tanto, ma due micragnosi euro al mese, potrei smettere di lavorare e andare a fare il califfo in qualche posto disgraziato dove la gente vive con un dollaro al giorno.

I CUCCIOLI DI PICCIONE EPISODIO NUMERO IMPRECISATO (MA COMUNQUE ALTO)

Magnifico Raffo, le scrivo la qui presente lettera per mettere la parola fine all'annosa questione: "esistono i cuccioli di piccione?". La risposta è una e soltanto una: "NO", come confermatomi anche dal presidente Obama (e se lo dice lui con a disposizione centinaia di testate nucleari, chi siamo noi per dissentire? :D). La motivazione è semplice: ultimamente ho visto un netto calo di questi esseri (mangiati probabilmente da cornacchie e/o gabbiani), che non sono stati rimpiazzati da altri piccoli. Motivo? Semplice, il piccione non è legato alla teoria dell'evoluzione, ma a quella della creazione! Per cui l'animale viene creato così com'è e, a causa evidentemente di qualche problema nel processo di materializzazione, stanno diminuendo di numero. Ovvio no? Lascio correre i complicati calcoli integro-differenziali che sono serviti per arrivare a questa elementare conclusione, ma la verità è questa: i veri Adamo ed Eva sono i piccioni! Non sei d'accordo con me caro il mio Raffo?
PS: ma quando torni a recensire i giochi di City Interactive? :D

U.S. Army

La teoria mi soddisfa e la condivido, anzi direi che è l'unica possibile.

TATUAGGI

Sempiterno Raffo, ti scrivo perché ho deciso di farmi un tatuaggio, la cosa ti riguarda perché non si tratta del solito tribale o di un drago o di una frase, bensì di una composizione che ritrae vari personaggi dei videogiochi intenti a fare sesso tra di loro. Lo so che è una cosa un po' insolita, ma l'idea di avere sulla mia pelle un soggetto "innocuo" che fa qualcosa di riprovevole per i ben pensanti mi attira parecchio. Attualmente sono dell'idea di coinvolgere Sonic, la principessa Peach, Kuma, Lynch e Cammy. Ora mi resta di capire come farli interagire tra loro, ma penso che affiderò la pratica al tatuatore. Quando lo faccio lo pubblichi? Sarei curioso di sapere cosa ne pensi.

Massimo il bello

Caro Massimo, non ti dirò quello che penso dei tatuaggi in quanto non è un parere richiesto, quello che ti consiglio di fare è di considerare che una parte significativa della nostra vita è trascorsa con un fisico cadente se non addirittura grasso e flaccido. C'è stato un periodo (avevo 21 anni) in cui ero particolarmente allo sbando e fermamente convinto di farmi un tatuaggio, ero rimasto estasiato dal tribale che porta George Clooney in Dal Tramonto all'Alba, una roba enorme che prende tutto il braccio destro, passa per il busto e finisce sul collo... una roba che va giusto bene se decidi di non avere mai un lavoro normale. Fortunatamente alla fine rinsavii e optai per un piercing al naso. Ovviamente ognuno è libero di fregarsene degli altri, ma va anche detto che difficilmente uno si fa un tatuaggio come il tuo (o come quello che volevo fare io) se non è proprio il giudizio degli altri, quello che interessa. Detto questo, ti consiglio di andare da uno bravo (intendo uno che è bravo a fare tatuaggi), perché il rischio è di trovarsi non solo con un tatuaggio dal soggetto orrendo, ma anche fatto male... tipo questi.

LA LETTERA SCELTA A CASO DEL MESE

(Questa lettera non ha risposta perché viene scelta a caso tra tutte quelle pervenute, in particolare questa non ha risposta perché ci sono troppi punti esclamativi e troppe parole maiuscole. NdRaffo)

Mi ritrovai in un'antica libreria con tanto di luci soffuse, ragnatele e odore stantio di chiuso. Mi mossi verso l'unica scrivania debolmente illuminata. Al centro troneggiava un grande volume, sciupato dal tempo e sommerso dalla polvere. Il titolo a caratteri cubitali impressi nel cuoio enunciava: VITA E MORTE DEL PASTORE.
Ora non credo che a molti interessi la prima parte, piuttosto le tribolazioni dell'ultimo atto che IO ho letto! IO ne conservo la conoscenza! Ma sono disposto a concederla per somma benevolenza.
Ecco la terribile verità!!! La potete verificare prendendo qualsiasi numero di TGM recente:
LEGGASI e dico LEGGASI !!! Aiooriiii !!! Aulla TMB'S INTRO, rullo di tamburi
(immaginatelo altrimenti non è la stessa cosa) alla voce COMPUTER DELLA
MORTE! E RIPETO MORTE! REDAZIONALEEEEEE!!!:
- CORE DUO
-2 X1900 IN CROSSFIRE
-1 GB DI RAM
Il testo narra: "Appena il pover'uomo con l'occhio "beco" e l'ovino in spalla apprese di simil pochezza si voltò di scatto come colpito da un fulmine. A nulla i vani tentativi di aggrapparsi alle sì belle recensioni poterono salvarlo dal male insito in quei caratteri. Come un amante deluso si
avviò per un ultima volta verso la strada di casa, un ultima volta, per piangere e morir di crepacuore"

- Mistero1982 -

PS: quando feci domanda per lavorare con voi fui rifiutato nonostante i complimenti per la rece di prova. Vedeteeeeee!!! Vedeteeeeee!!! Se almeno avessi potuto revisionare la rivista!

Pagina mancante

ADSO

Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smau ILP. Attualmente spera che per prepararsi a quello che lo attende siano sufficienti intense sessioni di Sim Baby.

A cura di: Adso adso@sprea.it

REPETITA IUVANT

"Ogni tanto uso di questi titoli per millantare un Cultura che non ho. D'altronde ho fatto l'ITIS e provengo da una famiglia contadino-operaia. Comunque si parla di ripetere le cose e... sì, sarò ripetitivo."

Ah, come mi piace quando trovo i titoli forbiti per questa pagina che fan sembrare che uno stia per leggere chissà che e invece si parla come al solito di videogiochi e dei Grandissimi Cavoli Miei. Ma tant'è, se 'ste cose piacciono al capo di coloro che redigono c'è poco da fare.

Repetita iuvant, per quei pochi come me che masticano il latinorum come Lorenzo "o, come dicevan tutti, Renzo" Tramaglino, mi sta a significare letteralmente "le cose ripetute aiutano" e, come dice Wikipedia, il senso della frase è che una cosa, a forza di essere ripetuta, viene appresa da chi ascolta.
Ha valore non solo in senso puramente didattico ma anche in rapporto alle esperienze dirette (le cose ripetute giovano): ripetere un gesto può dare piacere o, comunque, migliorare l'esecuzione di una determinata azione.
A questa frase pensavo quando recentemente mi è capitata tutta una serie di fatti.
Il primo di tutti è il solito "una volta ero snello anche se mangiavo come un facocero, ero palestrato e pieno di pulzelle adoranti; poi non so cosa sia successo e mi ritrovo sovrappeso, a capo di una redazione di una rivista di videogiochi e calvo" (non so se si è capito di chi stiamo parlando, nel caso mi riferivo Davide "ToSo" Tosini) (quanta pazienza. ndToSo) che come al solito mi arringa via messenger ripetendomi ad libitum la solita litania della consegna; ma gli altri fatti in effetti si relazionano sia alla lontana che strettamente al mondo del ludo.
Quando per la prima volta ho cominciato a dilettarmi con lo yoyo non vedevo l'ora di correre al baretto dagli amici per far vedere quanto fico fosse l'ultimo trick che avevo imparato con snervanti e testicolo-sfibranti sessioni di allenamento. "L'esercizio rende perfetti!" era solita ripetermi la mia mamma quando tentavo di imparare da solo a 12 anni il calcolo integrale (così, di mio) spaccandomi la testa sul teorema di Torricelli-Barrow e non avevo voglia di svolgere tutti i problemi proposti nell'eserciziario, e questo mi tornava in mente mentre mi spellavo le nocche per eseguire il mio primo "kwijibo" o un sanissimo "skin the gerbil" pregustando la super scena che avrei fatto di lì a poco.
Ma c'era sempre un qualche frescone che ogni volta che sciorinavo il mio yoyoismo mi sferzava di commenti "eh ma questo l'hai già fatto prima", oppure "questo è quello dell'inizio solo con le mani invertite". Vagli a spiegare che il mio modo di intendere lo yoyo era una sorta di Zen a metà strada tra il giardinaggio, il tiro con l'arco e l'arte della manutenzione della motocicletta, e che in quelle ripetizioni di trick cercavo sempre di trovare un nuovo flow, una nuova eleganza, di ripulire il mio stile in modo da sentirmi più fluido io stesso in un tutt'uno con lo yoyo ed il cordino (è lì che creai uno dei miei detti più famosi – "simpathy for the cordino". Ma questa la capiscono in pochi e va bene così).
Ma la ripetizione, il reiterare esperienze già vissute, è propria di tutti i segmenti dell'intrattenimento.
Quante volte viene la voglia di rivedersi un film che ci ha appassionato? A me difficilmente. Cioè, spiego: dipende. Dipende dal grado di intensità che quel film mi ha regalato a livello emotivo, quanto mi ha coinvolto o sconvolto. Mentre sono contento di rivedermi per la gazillionesima volta Ghostbusters (lo so a memoria, pure in lingua originale, oramai) faccio un casino fatica a rispararmi un "L'attimo fuggente"; un film che alla prima visione – non mi vergono a dirlo – mi fece secernere una o due gocce di uno strano liquido salaticcio da una zona dell'occhio denominata non so per quale buffo motivo "dotto nasolacrimale".
Per non parlare poi delle Serie TV: se riesco a rivedermi per l'ennesima volta – e a riderne ancora – una puntata di Friends, farei davvero fatica ad assistere a uno qualsiasi degli episodi di LOST; questa serie mi ha coinvolto parecchio, non tanto per la trama, quanto per l'attesa spasmodica di capire che cavolo sarebbe successo.
E anche per scoprire come diavolo mai quell'orrendo trippone che viveva di frutta e pesce e sudava come un triceratopo inerpicandosi per colline ricoperte di foreste tropicali con una temperatura e un'umidità che avrebbero sfiancato anche Re Nero (il cavallo ENORME di Raoul, fratello ENORME di Ken il guerriero) non perdesse manco un etto, UNO!
Se c'è un alto grado di coinvolgimento proprio non ce la faccio.
Ma parliamo del famigerato World of Warcraft, ove, checché se ne dica, la Ripetizione regna sovrana, sia per quanto riguarda il livellare, dove certe quest sono davvero simili tipo "vai e uccidi 100 tecodontosauri e torna" e dove l'end game riserva, sempre checché se ne dica, un futuro fatto di istanze da ripetersi come se non vi fosse un domani. Di WoW ricordo con affetto che ai primi tempi del "vanilla" manco leggevo le quest per andare spedito e livellare il più velocemente possibile, salvo poi rigodermene con calma talune quando, un po' per noia e un po' per... noia, "rerollavo" qualche nuovo personaggio. In quella fase avevo modo di apprezzare certe sfumature che non avevo colto data la foga del primo periodo, o anche gustarmi alcuni particolari del paesaggio che non avevo manco registrato nella parte laterale della rètina.
Non parliamo poi dei videogiochi "normali" (definisco così quelli non multiplayer, ai quali di tanto in tanto gioco): uno degli ultimi che ho affrontato e finito (questa è una cosa rara) è BioShock (il primo ancora eh, il secondo non l'ho ancora lanciato) . Ecco, 'sto gioco mi ha intrippato talmente tanto che anche se l'ho terminato in modalità "facile" (non mi si dileggi, è così e basta) non avevo certo le gonadi per rifarmelo magari in versione "hardcore" o cose del genere, come invece fanno molti che conosco. Al limite potevo avere la curiosità di girare bene zone che avevo passato di fretta e/o andare ad ascoltarmi tutte le testimonianze audio (soccia se erano ben fatte!) sparse per i vari livelli e che ho via via saltato; ma al limite!
Diverso è pensare di rivivermi di nuovo le stesse sensazioni senza il pathos provato al primo giro, senza quella voglia di svelare il mistero che si cela dietro la prossima porta.
Parliamoci chiaro: non parlo certo di rigiocarsi qualche Vecchia Gloria del Passato, argomento che abbiamo già affrontato, ma di rispararsi di lì a poco un titolo, seppur eccezionale, che abbiamo testé terminato.
Io davvero non ce la faccio, ma so che è pratica diffusa, forse diffusissima!
Ma come cavolo fate voi la fuori? Di cose che si ripetono e che rimangono sempre belliZZime ce ne sono pochissime, dài! Che ne so: il cibo, il sonno e il parallelinervio. Ho dimenticato qualche cosa?

A cura di: Ivan "Kikko" Conte kikko@sprea.it

DROGA DIGITALE

Ancora un turno e poi smetto.

Eh... si fa facile a dire basta. Ma tra il dire e il fare solitamente c'è di mezzo non solo il mare, ma un oceano di problemi assortiti. Lo sanno bene quelli che sono soliti passare intere nottate con World of Warcraft o con qualsiasi altro MMORPG. Solo che, in quel caso, ci si sente sempre un po' responsabili nei confronti del gruppo, anche quando si vorrebbe staccare molto prima: come abbandonare, però, un'istanza in stato avanzato, quando siamo l'unico tank del gruppo? Non si può. È immorale. E inelegante, peraltro.
Il dramma, semmai, è quando ci si ritrova alle tre di notte al turno 256 di Civilization V a botte di "ancora uno e poi smetto", sapendo perfettamente di mentire impudenti a se stessi. Perché raccontare bugie alla propria immagine riflessa in uno specchio è facile: uno se le canta e se le suona da solo, senza remore. Ci vorrebbe un po' di onestà intellettuale e amor proprio: sarebbe il primo passo verso una sorta di redenzione, per quanto tardiva. Ogni tanto, in un barlume di sentimento penitente, l'autocommiserazione si accende, soprattutto quando la sveglia suona alle sei e mezza del mattino dopo solo tre ore di sonno. O dopo che tuo figlio "appare" in camera da letto a ricordarti che è giunto il momento di preparare la colazione, e che se il mondo che hai lasciato in stand-by nel titolo di Firaxis è lì immobile in tua attesa, quello reale se ne sbatte e prosegue la sua ineluttabile corsa, senza alcun savegame al quale aggrapparsi per ricaricare la partita.
C'è davvero qualcuno di voi che ancora ha la spudorata sfacciataggine di affermare che nella vita non è caduto nemmeno una volta nel baratro della dipendenza digitale? Io ormai ho smesso da tempo di raccontare sciocchezze a me stesso, e magari anche agli altri. Ogni tanto ci casco. Succede, e amen. L'importante è riuscire a mantenere il fenomeno sotto controllo, trattenendosi dal misconoscere la sua esistenza. La negazione è l'anticamera dell'inferno, e io all'inferno non ci voglio proprio andare. Uno sbaglia, e poi fa penitenza: è questa la cosa che tiene in piedi tutto il sistema, evitando che la "real life" se ne vada a ramengo senza passare dal Via e ritirare le care vecchie Ventimila lire. Basta solo che l'espiazione sia sincera, e possibilmente seguita da fatti concreti. È un po' come quando si esagera col cibo, e poi tocca fare dieta per rientrare nei pantaloni. Ci vuole un po' di forza di volontà, senza bisogno di cadere nell'estremo opposto dell'astensione totale, ché altrimenti si finisce per star male comunque. Dopo una notte passata a giocare, servono un paio di giorni in cui il profilo deve essere tenuto rigorosamente basso. Serve andare a letto a orari decenti (facciamo prima della mezzanotte? Sì, dai, come delle moderne cenerentole...). Serve ricordarsi che si vive con altre persone che magari avrebbero il piacere di godere della nostra attenzione, almeno per qualche ora. Serve, anche, passare un paio d'ore seduto in poltrona a leggere un buon libro. Il problema è che poi, al momento di recarsi sotto le coperte, occorre fare atto di coraggio, e non illudersi che "forse" un quarto d'ora di svago digitale prima di dormire possa solo fare bene. Non bisogna cedere, mai! Al massimo, ha senso programmare per il giorno dopo - quello sì - un paio d'ore tutte per sé, dedicate a soddisfare la propria dipendenza digitale. Senza vergogna, ma con la consapevolezza che, alla fine della fiera, si tratta pur sempre di uno svago, e non del lavoro della vita. A parte per qualcuno, s'intende.

Pagina mancante

Pagina mancante